PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 4 (36), АПРИЛ 2001



100

84 + 16 страници

мегапостер

3.90 лв. с диск

1.90 лв. без диск

clive barker's
UNDYING

ICEWIND DALE
heart of winter

Counter-Strike Opposing Force
и законите на Мърфи за войната

Здрач над Ендивал
първото българско RPG

the
MESSENGER

SETTLERS 4

star wars episode I
Battle for NABOO

cossacks
EUROPEAN WARS

fate of the
DRAGON

hardware
GEFORCE 3

playstation2
TEKKEN
TAG TOURNAMENT

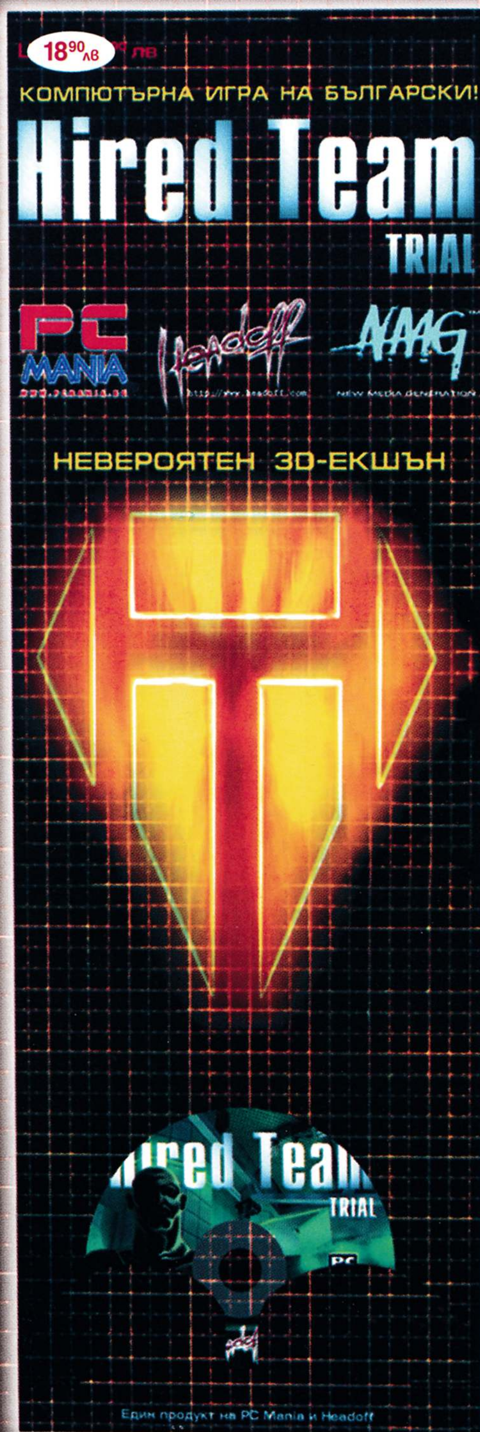
Hired Team

TRIAL

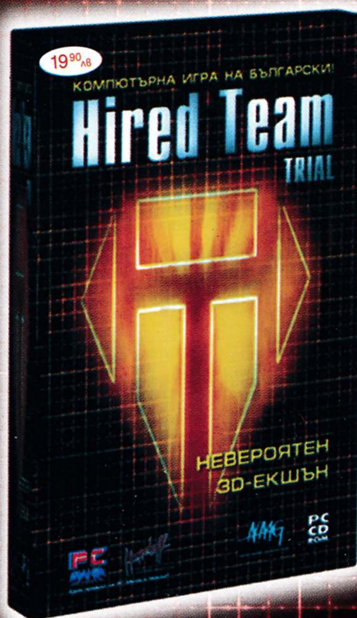
един продукт на PC Mania и Headoff
изцяло на български

NMG

http://HTT.pcmania.bg
http://HTT.headoff.com
http://www.nmg.ru



2064 година. Глобална урбанизация и невероятно висока престъпност. Полицията и специалните части не могат да се справят с добре организираните банди. Болниците са препълнени с пострадали от уличните престрелки. Само крайни мерки могат да спрат криминалния хаос, само най-добрите бойци, само ИЗБРАНИТЕ НАЕМНИЦИ. Това може би сте Вие. Но за да сте сред ИЗБРАНИТЕ, трябва да преминете ИЗПИТАНИЕТО...











Невероятен *3D-екшън* от първо лице (FPS) с тактически елементи.

Изцяло на български език – говор, менюта и ръководство.

Видове игра:

- DeathMatch;
- Team DeathMatch;
- Capture The Flag;
- Самостоятелна игра с ботове;
- Игра в локална мрежа;
- Игра в Интернет на сървъра на Headoff G.I. http://www.headoff.com

Тактически разновидности за всеки режим на игра.

Уникален енджин, поддържащ сложни детайли и микротекстури, огромни пространства и много визуални ефекти.

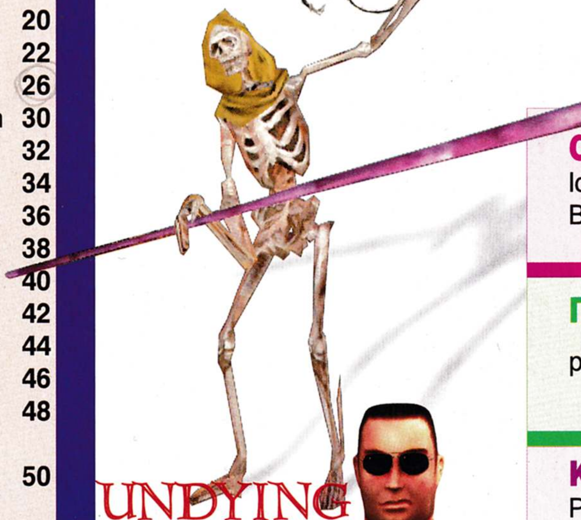
PC MANIA
WWW.PCMANIA.BG
Headoff

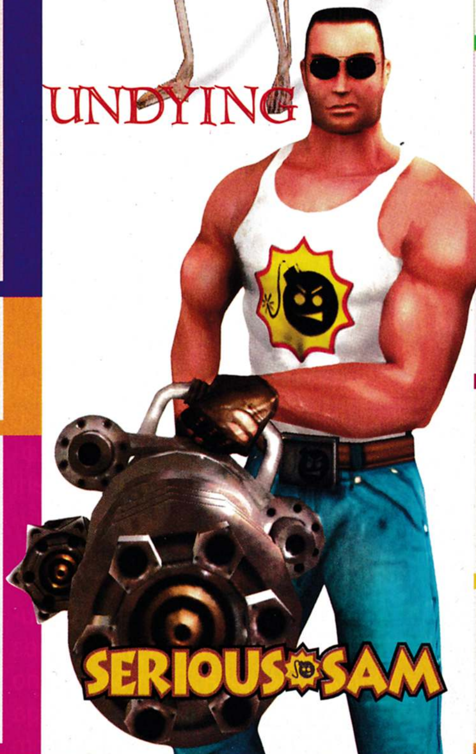
Търсете във всички магазини за компютърни игри и вестникарската мрежа из цялата страна.
За поръчки на едро: 02/986-68-58 – PC Mania.

съдържание


F1 Racing
CHAMPIONSHIP
REPSOL


Здрач над Ендивал


UNDYING


SERIOUS SAM


European Wars
cossacks


3dfx

PC MANIA®

БРОЙ 4 (36), АПРИЛ 2001

Автори

Александър Бойчев
Борис Цветков
Васко Чаворски
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Георги Пенков
Иван Атанасов
Ивелин Г. Иванов
Лили Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Радослав Кавалджиев – Роро
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Симеон Христов
Стоян Спахиев

Дизайн и предпечат

Десислава Маркова
Пеню Дачев
Росен Вучев

Реклама и маркетинг

Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
Петър Табов
e-mail: reklama@pcmania.bg

Дискът е произведен от

CHSL България

Със съдействието на

CHSL Holdings

Интернет от

Headoff G. I.
http://www.headoff.com

Ъпгрейд

Canadian Technology

Адрес

ул. "Стефан Караджа" № 5
София 1000

Телефони

(02) 986 3819, 987 4719

Internet

www.pcmania.bg
redakcia@pcmania.bg
reklama@pcmania.bg

UNREAL 2

Ако попитате някой геймър кои са трите най-успешни 3D-екшъни за всички времена, той задължително ще ви каже – Doom, Quake и Unreal. Нека да не ми се сърдят феновете на Duke Nukem 3D, но и те трябва да признаят, че тяхната любима игра имаше нещастието да излезе почти едновременно с първия Quake. И докато хората от 3D Realms още се чудят какво още да измислят, за да подразнят фенските очаквания и да отложат с още поне няколко месеца пускането на дългоочакваното продължение, то id Software отдавна представи третата част на Quake, а вече излязоха и подробности около Unreal 2, който би могъл да изпревари и Duke Nukem Forever, ако 3D Realms продължат да се лигавят.



Новостите около втората част на Unreal не са малко, но... отново липсва конкретна дата за излизането й. Знае се само, че ще се работи още поне 12 месеца. Можем направо да започнем с хората, разработващи играта. Това не са Epic – този път те имат консултантски и наблюдателни функции, а основната тежест пада върху компанията Legend Entertainment, които се пребориха в мъжка битка за придобиването на това право с addon-а Return to Na Pali.

Unreal 2 ще притежава всичко онова, което направи Unreal и Unreal Tournament безспорни хитове, че и още нещо. Така поне твърди шеф-дизайнерът на Legend Entertainment Майк Върдю. Unreal 2 ще бъде сингълплейър ориентирана игра с интересна и заплетена история. Действието ще се развива в 13 мисии (25 нива, т.е. всяка мисия без последната съдържа в себе си по две задачи), а окръжаващата среда и атмосферата са познатите от първата част. Основна разлика е наличието на пет раси извънземни, които трябва да трепете, колите, изкормвате или каквото още ви хрумне. Историята накратко: влизате в ролята на междузвезден шериф от Terran Colonial Authority, който броди из най-забутания край на галактиката с хиперстар патрулен кораб на име Atlantis. Задачата ви във всяко от 25-те нива ще бъде да избивате наличните гадини, да намирате определен предмет, който ви е спешно необходим, за да продължите напред, както и разнообразни други задачи, свързани с класически мелета и престрелки. Както личи, историята няма да блести с оригиналност въпреки обещанията на Legend Entertainment. Едва ли обаче някой ще се пръсне от яд, тъй като най-важното е качеството на екшъна. А той няма да липсва. Предвидени са нови оръжия, като гранатомет, огнехвъргачка, leech gun (оръжие, които ИЗСМУКВА жизнените точки на противниците ви), както и специално пушкало, което се нарича Takkra и е много подобно на hive gun-а от Half-Life. Освен всичко останало е повишен и изкуственият интелект на гадовете, който и до момента не беше никак нисък. "Нашата цел е да пресъздадем магията на типа игра Assault от Unreal Tournament", разказва Майк Върдю.

Освен всичко друго Unreal 2 ще е оптимизиран за Geforce 3. От една страна, това гарантира високо качество на графиката и повишено количество полигони, но от друга, потвърждава една стара истина за Unreal – че тази игра яде хардуера до присядане...

Александър Бойчев

Ъпдейт за Hired Team!



Излиза голям ъпдейт за Hired Team: Trial. В него ще има: нови нива, модели, допълнителни типове игра – Domination и Infiltration и още изненади. Скоро ще може да го изтеглите от сайтовете на PC Mania и Headoff. Също така ще го има и в диска към следващия брой на PC Mania.

Подробности около Baldur's Gate II: Throne of Bhaal

Black Isle/Bioware обявиха, че вече усилено се работи върху add-on за Baldur's Gate II. Той ще се казва Throne of Bhaal и няма да е последната игра от трилогията. Приключението ще ви отведе да прочистите Dungeon of Watcher's Keep. Това подземие е пълно с гадини и определено ще видите зор! Ще можете да се отправите и към град Saradush, The Fortified Monastery of Amkethran, Sendai's Underdark Fortress и до вашия Abyssal Stronghold, който трябва да сте построили във втората част. Дръжте си шапките – можете да стигате до 40-то ниво – 8 милиона точки опит! Ще имате на разположение и нови подкласове, а самата игра може би тотално минава на трета ревизия на AD&D

Infogrames обявиха Master of Orion III

Infogrames обявиха, че усилено работят над продължение на великата игра Master of Orion. Новият вариант сигурно отново ще преобърне жанровете, както направи и Master of Orion 1. За радост или разочарование на феновете обаче космическите битки няма да бъдат походови, както преди, а реалновремеви. Е, все пак трябва да свикваме с промените. За повече информация за тази игра отидете на www.moo3.com.

Diablo II: Lord of Destruction! Кога?

Убеден съм, че всеки от вас си задава този въпрос поне по три пъти на ден и ето тъй дълго чаканият отговор: първи юли!!! Всеки заклет фен на hack'n slash RPG-то вече може да спи спокойно. А между другото, петият акт се казва Barbarian Highlands... точете брадвите и чакайте първи юли! Ако от Blizzard не ни излъжат пак, естествено...

Какво е Seraphim

Valkyrie Studios – приятелчетата, които пуснаха манга киберпънк RPG-то Septerra Core през 1999-та, се готвят да представят нова хитова игра. Тя ще ползва Unreal engine и ще бъде 3rd person приключение, в което вие ще водите непрестанни въздушни битки с разни ангелчета. Графиката, естествено, ще бъде подобрена в сравнение с Unreal, като авторите обещават някои добри модификации на познатия енджин.



Codemaster преборва пиратите

Нещо адски интересно са измислили момчетата от Codemaster, за да се пазят от софтуерни пирати. На всеки техен диск вече ще има специална добавка, която разбира дали дискът е оригинален или копиран, т.е. когато се помъчите да копирате от оригиналния диск тази джаджа ще усеща какво става. Тя няма да ви забранява да копирате – напротив. Просто ще променя малко или много играта. Ако тя е футболна например, отборите ще са със занижени показатели, а самите футболисти ще са адски калпави. Много гадно, но все пак това си е хитър начин за борба срещу пиратството.

Слухове и факти за Heroes of Might & Magic 4

Gamespot пуснаха Preview на така дълго чаканата от всички фенове игра Heroes of Might & Magic 4. По единствената показана ни картинка можем да съдим, че има доста промени както във интерфейса, така и във външния вид на самата игра. Вече всичко се вижда под по-малък ъгъл, а фигурите на героите ви и разните там сгради и мини са по-големи. Вече се поддържат апокалиптични разделителни способности до 1280x1024. New World Computing казват, че най-големи промени ще има в геймплея, но какви ще са те не става ясно. Ще можем да се убедим през септември 2001-ва.

Задава се Soldier of Fortune II

Activision обявиха, че ще са готови с нов Soldier of Fortune около Коледа тази година. Засега не се знае нищо за задаващия се хит. Радостна е обаче новината, че се работи и над Spiderman и Star Trek Borg Assimilation. Втората игра е реално-времева стратегия, разработвана от Cyberlore Studios – създателите на Majesty. Историята ѝ ще е пряко свързана с историята на филма Star Trek – The Borg series.

Очаквайте нов Worms!

Скоро ще се появи и най-новата част на една от най-хитовите игри за всички времена – Worms. Продължението ще се казва Worms

World Party и ще има много нови оръжия, карти и екстри, а и самите червейчета ще изглеждат по различен начин.

Нов X-COM

Infogrames обявиха, че работят над продължение на станалите безумни хитове игри от серията X-COM. То ще се казва X-COM Enforcer и ще бъде базирано на Unreal Tournament-енджина. Играта ще бъде стандартна пуцалка, която същевременно не прилича на никоя предишна от серията.

Иде Grand Teft Auto 3!

Rockstar Games обявиха, че вече се потят над продължение на известната авто-джамбазка симулация Grand Theft Auto. Най-якото в тази история е, че вече GTA става изцяло 3D. Графиката прилича на тази от Midtown Madness 2, но май е по-пипната. Всички градове в играта ще са адски реалистични и всеки милиметър от улиците ще отговаря на реалните си размери в истинския живот. С нетърпение чакаме Grand Teft Auto 3 и готвим щангите, шперцовете и останалите атрибути за кражби... :-)

Black & White готова!?

Lionhead Studios обявиха, че работата по техния безумен хит Black & White вече е завършена. В момента се правят сериозни бета-тестове в офиса на Electronic Arts и по последна информация играта



трябва да се появи до няколко седмици. Най-вероятно мистър Молиньо няма да се издъни и ще бъдем свидетели на най-великата игра в историята на гейм-индустрията.

Etherlords – нов проект на руснаците от Nival

Nival Entertainment обявиха новата си игра Etherlords, която ще е



готова до края на 2001-ва. Историята на играта не е от най-заплетените, но звучи интересно. Става въпрос за четири магически раси, които се сблъскват в битки за надмощие. Вие трябва да застанете на страната на една от тях, за да оправите проблемите им. Nival смятат, че това им творение щяло да засенчи Heroes of Might & Magic с уникалността и оригиналността си..

Counter-Strike турнири в Сан Марино и Inferno

Нова мания – Counter-Strike турнири залива страната. Доскоро играта беше Brood War, а съвсем в началото (1998) имаше силно русенско присъствие на почти всички първи места. Днес поголовно се бичи Counter-Strike, а градът, който всява ужас, е Стара Загора.

Ето класирането на турнира в клуб "Инферно" – първо място грабнаха старозагорците от "[SS] Force" в състав: Пламен Петков [SS]AzZaZeL, Николай Иванов, [SS]V.I.Player, Павел Калъчев [SS]Darth_Maul, Калоян Петков, [SS]DiCKoV, от гр. Стара Загора

Достойното второ място зае "Botevata 4eta" от клуб "Инферно", а трето място си поделиха отборите "[STEP]" от Пловдив и "Varna" (съвсем естествено) от Варна .

На турнира в Сан Марино, организиран съвместно с Headoff, картинката е следната: първи Aquariuma, състоящ се от Jordan [Toranaga], Teodor [Borcha], Stoian [SunTzu], Daniel [malkia] и Georgi [Cormorana], всички от Стара Загора. На второ място се класира отборът PC Mania (а така!), а до полуфинал достигнаха още отборите Counter-Strike Lammers и Headoff.



Наградените от играта на Toshiba за месец март:

1. **Аня Стойкова** *3-месечен абонамент с диск*
2. **Ганчо Ганчев** *батерии*
3. **Калоян Стойков** *3-месечен абонамент с диск*
4. **Ангелина Иванова** *шапка*
5. **Митко Тангаров** *батерии*

За **месец април подаръци** ще получат:

1. **Нарцислав Николов** *фланелка*
2. **Антон Чернев** *шапка*
3. **Иван Андреев** *батерии*
4. **Георги Кожухаров** *батерии*
5. **Георги Косев** *батерии*
6. **Владислав Василев** *3-месечен абонамент с диск*

"Ужасът... Бавно, съвсем неусетно по гърба ми полазват тръпки, сърцето ми бие до пръскане, искам да изкрещя, но нещо стяга гърлото ми... Всеки момент Те ще бъдат тук, ще ги посрещна, дано само не изгасне факлата... и какъв е тоя проклет вятър? Факлата изгасна... по дяволите..."

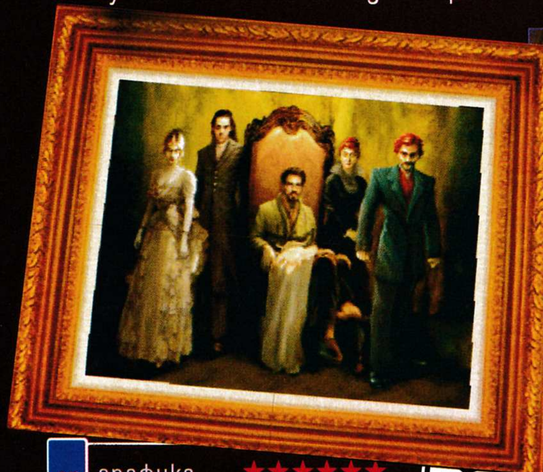
UNDYING

Има игри, които са по-специални. Игри, които ви задържат пред екрана до ранo сутринта, които постоянно разкриват нещо ново – така наречените хитове. По принцип едва 10% от всички продукти, излизащи всяка година, спечелват тази титла. Същото важи и за книгите, и за филмите на ужасите. Комбинацията между трите жанра рядко постига добър резултат – спомняте си, че играта и филмът "Проклятието Блеър" бяха добри, но нещо им липсваше. Още по-рано се появи Wheel of Time – добра като графика, но много слаба в геймплея – в нея пък се комбинираха стандартни оръжия с магии. Преди три месеца започна масирана рекламна кампания от страна на EA, в която се пуснаха няколко оскъдни скрийншотове, недаващи почти никаква информация за новата им игра – знаеше се единствено, че ще е FPS...

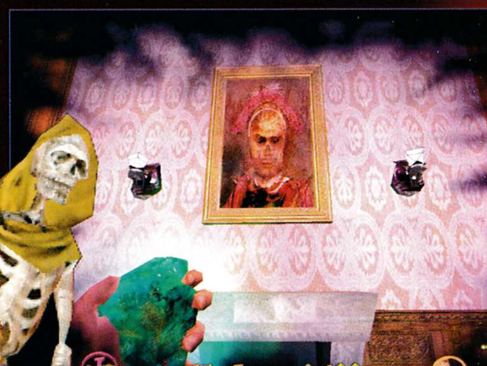
Действието започва в 1913 г. в Ирландия. Вие сте войник от взвод, който разследва странните инциденти на един малък остров. Но вместо няколко миролюбиви и прекалено суеверни рибари, те са нападнати от оркоподобни същества. В разгара на битката се сблъсквате очи в очи с предводителя им, който ви зашеметява със странен, излъчващ мека зеленикава светлина камък. Съвземате се в семейното имение на човека, който ви измъква от бойното поле – Джеремая Ковенант, а на гърдите ви е окачен камъкът.

1923 г. – десет години по-късно получавате писмо от Джеремая, в което той ви моли да го посетите отново, колкото се може по-бързо. Препасвате верния си револвер и поемате отново към малкото островче. Намирате приятеля си на легло – болен и ужасен до смърт. Половината прислуга е избягала или изчезнала безследно, а останалата е не по-малко уплашена от господаря си. Разбирате, че след последното ви посещение е имало кратко затишие, но проклятието се е събудило отново. От трима братя и една сестра жив остава само домакинът ви. Вие трябва да разберете какво точно става в къщата и да донесете спокойствие на местното население.

Още с първите ви крачки пред входа на имението ще усетите невероятната атмосфера на играта, а когато влезете в къщата, наистина ще се почувствате сам до









HORROR 3D SHOOTER

графика ★★★★★★
звук ★★★★★☆
геймплей ★★★★★★
общо ★★★★★★

PC CD ROM

издател 1xCD
Cliff Barker / Electronic Arts
http://undying.ea.com

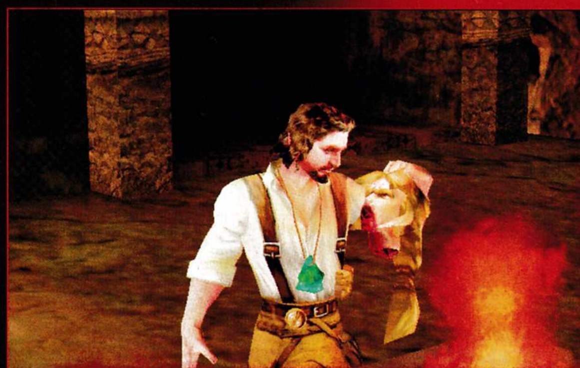
системни изисквания
P 400 MHz, 64 MB RAM, Win 9x, 800 MB free HDD, DirectX 8, 16 MB 3D Video

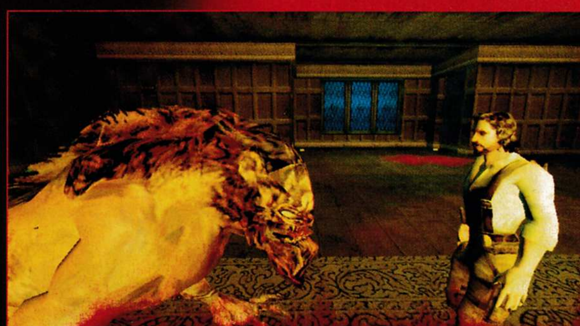
разкъсаните пердета, леко полюшвани от вятъра, и над проскърцващите под краката ви дъски. Влизайки в стаята на Джеремая, ще получите малко повече подробности около задачата си (докато говорите, обърнете внимание на семейния портрет – общо взето това са основните ви противници), когато разговорът ви е прекъснат от женски писък. Скачате от стола и се втурвате надолу по стълбите – ужасът едва сега започва. Историята е невероятно интересна и ви държи в напрежение и любопитство през цялото време. Като във всяко едно качествено криминале, няма да знаете до последно кой е главният "лош", а когато научите кой е, ще се окаже, че той само си мисли така, а всъщност не е най-главния. Веднага след финалната битка сте готови да изгледате филмчето с кредитите... Ужаса още не е свършил – има още по-главен и гаден бос...

Има няколко елемента, които допълнително допринасят за оригиналността на сюжета: след цял ден разчистване останките на един манастир ще поемете на малка екскурзийка в миналото, за да разберете, че вие сте го порутили.

"...Мислех, че съм се отървал... по дяволите, Джеремая не ми каза, че Те са толкова хитри, а и как ме изнервя воят им..."







Първата ви задача е да прочистите къщата на приятеля си от всичко, което не е човек, а самите гадини, с които ще се сблъскате, карат баскервилското куче да изглежда като миловидно паленце. Зад всеки ъгъл ви дебне опасността от разрив на сърцето. Върколаците се появяват зад, пред, под вас или просто валят от тавана. И като всяка една порядъчна глутница и тази, нахлула в имението, предлага космати гадини от всички големини и размери. Но първата ви мисия е само за разгрявка – истинското веселие идва доста по-късно. Различните гадини са като излезли от пъстър зоопарк. Ще се опитват да ви изядат сухоземни пирани(!) скелети, пирати, магьоснички и същества, които са кръстоска между човек, гарван и снайперист; да не забравяме тълпата освирепели монаси и няколкото разновидности варвари. Призраците и чудовищата няма да споменавам, защото искам поне една вечер да спя спокойно и без кошмари.

Срещу тях ще се изправите с най-оригиналния арсенал от оръжия и магии, който съм виждал досега. Освен пистолета и класическата





рязана двуцевка ще разполагате с: Spear Gun – заместващ снайпера в играта; Тибетско оръдие, замразяващо враговете ви за кратко време; коктейли "Молотов" и възможно най-силното оръжие в играта – Келтската коса. М-даа, точно така земеделското сечиво имах предвид. То е и причината да се върнете назад в миналото, то е и единственият начин за продължаване напред в играта. Освен че с него ще можете да разфасовате противниците си с един удар, правейки ги с една глава по-ниски, част от жизнената енергия на всеки труп ще се предава на вас. Единственият ѝ недостатък е, че източва маната ви неприятно бързо. Допълнение към арсенала ви са шашки динамит, медицински пакети, сребърни куршуми за пистолета и доста полезните Ether traps, които ще ви бъдат нужни едва в края на играта, но тогава са безценни.

В зависимост от изчадието, което ви преследва, трябва правилно да избирате амунициите, с които ще го стреляте – най-добре е да комбинирате оръжията с магии.

А за магиите в играта мога да напиша поне толкова, колкото е определено за самата статия, затова ще опиша само най-полезните от тях. Из играта има разпръснати на различни места колбички с мана (общо 10 за цялата игра), които вдигат максималния ви брой мана с десет за всяка. Магически камъни, ъпгрейдващи с една степен магия по избор (по-добре е да имате три напълно развити магии, отколкото всичките, но слаби); свитъци с окултни татуировки, увеличаващи скоростта на регенерация на маната ви. Когато Камъкът е в ръката ви, всички магии получават бонус +1 към силата си.

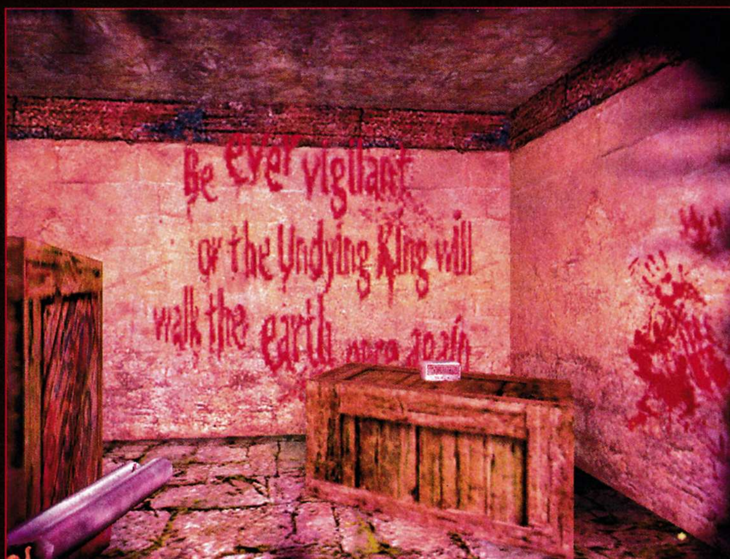
Ще имате на разположение 8 магии. Започвате играта само с една магия – възможността да виждате хора и събития, случили се в миналото или просто да не се блъскате в тъмното. Първата нападателна магия ви позволява да насочвате от ръката си плазмени стрели, които при пълна мощ са два пъти по-далекобойни и минават през стени. Най-унищожителната магия привиква три черепа и се използва като заместник на базука. :-) Общото правило за цялата игра е да комбинирате магиите с полевите си оръжия.

Защитните магии, на които заложих, бяха Haste и Shield. Първата ускорява героя ви петкратно – изключително полезно при борба с някой голям противник, а втората обгражда тялото ви със синьо сияние и го предпазва от 1 до 5 удара (зависи от силата ѝ). Атакуващите магии също са доста разнообразни.

"...вратата зад мен изскърца; докато презареждах, обърнах се и го видях – висеше във въздуха и ме гледаше злобно, опита се да ме ухапе, но се сблъска в невидимата преграда на щита ми... докато гледах тялото му, щитът ми се пръсна със звън на парчета ... по дяволите – две са..."

В цялата игра ще обикаляте из острова, а след всяка изпълнена задача ще се връщате отново в имението – да презаредите запасите си и да се изправите срещу новите опасности, изникнали докато ви е нямало. Всяка една местност за-







вършва с член на семейството, когото трябва да убиете. Когато след разходката ми до Царството на съня и победата ми в магьоснически двубой над по-големия брат на Джеремая смятах, че съм готов на всичко и нищо не може да ме уплаши, призракът на Аарон – татенцето на домакина, успя да ми изкара ангелите неведнъж. Авторите са вложили не малка доза хумор в битката с него. След като го убиете, героят ви се отпуска да си почине, когато тялото тревва в последен спазъм – на нашия човек това му идва много и просто си припада, надцаквайки всички опити на гадините да го убият (нали знаете – върколак мърша не подушва :))

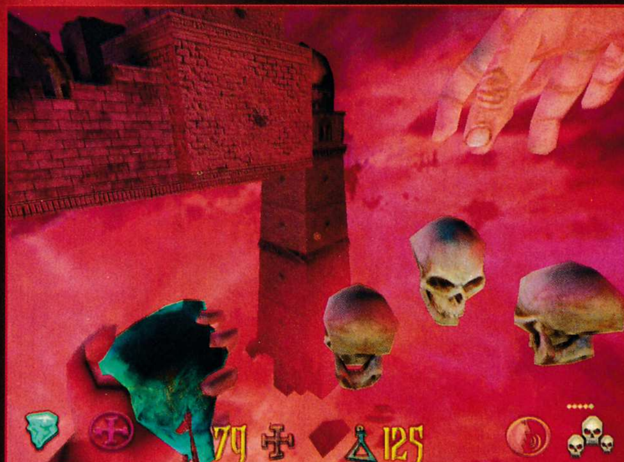
"...проклети скелети, проклети върколаци, проклето семейство, не издържам повече на ужаса... защо ли се замесих в това?"

За графиката могат да се кажат само и единствено добри думи. Енджинът е много добър и на PII333, 128 Ram и Ge Force 2 се справя отлично в резолюция от 1280x1024, без да забавя скоростта и с кадър. Както и в NOLF, лицата на персонажите са перфектно анимирани. Героят ви сменя мутрата си от учудена в гневна, ужасена или просто гледа тъпо:-) А самите сгради могат да претендират за първото място на конкурс за архитектурен проект. Семейното имение, гробницата, манастирът, фарът – всички те са като извадени от действителността и изляти в играта. Звуците са невероятни, воят на върколаците наистина може да ви подлуди, а досега не бях чувал скелет да "звучи" толкова реалистично. Именно от това идва и хорърът в играта, не от гадовете – та Alien VS Predator е ненадминат в тази област, а от реалистичната атмосфера, в която се потапяте напълно и изживявате всичко от първо лице. Смело мога да твърдя, че това е най добрият first person shooter, който съм играл от NOLF до сега, без нито един недостатък, освен липсата на мултиплейър. Голямото разнообразие от магии и оръжия можеше да превърне Deathmatch-а в изживяване, сравнимо само с битките от Jedi Knight, само че вместо лазерни мечове щяхте да размахвате земеделски сечива. :-) Но изглежда, че прозводителите са мислили единствено за соловата игра, а и за пач никога не е късно.

Георги Панайотов

"... Те са мъртви, всички, един по един паднаха от моята ръка. Бях не веднъж със сърце в петите, но сега проклятието е спряно. Дойдох тук като приятел, а си тръгвам като спасител... по дяволите – всичко свърши."


















Целта на тази игра е да събирате цветните кръгчета с тротинетка... Хе, хе, определено хубава идея за екстремен спорт!

Напоследък компютърните производители май се усетиха, че има екстремисти и зад клавиатурите. Появиха се няколко супер яки игри за екстремни спортове, които, естествено, бяха посрещнати с голяма радост от феновете. Явно подтикнати от идеята да се прочуят с готините си спортни заглавия, Valusoft решиха и те да пуснат подобна игра. Идеята за симулация на състезание със "скутери" (които всъщност са си чисти тротинетки) е доста добра. Признавам, че като малък много исках да имам такова нещо, но въобще не знаех за какво служи. Е, след като разбрах, вече нямах амбициите да се кача на подобно возило. Но като за компютърна игра идеята въобще не лоша.

Представете си примерно как въртите разни трикове с иначе скованото превозно средство или пък как се гоните с приятели из махалата... Звучи готино. Ама момчетата и момичетата от Valusoft определено не са успели да направят нещо по въпроса. Явно са писали тази игра адски отегчени или просто са имали лош период от няколкомесечна депресия. Каквато и да е била причината, играта е провал и то доста голям. Тя е нещо между

слабо подобие на аркадна симулация

и още по-слабо подобие на спортна игра. Играчите са някакви смешни тийнейджъри с килнати шапчици. Ако някога примерно сте искали да счупите клавиатурата си, авторите на X-Scooter са измислили игра за вас. Досега не ме беше избивало на агресия заради някоя игра, но тази определено накара юмрука ми да изпита силно желание да се стовари върху нищо неподозиращата и невинна клавиатура. За да се обосновa добре, ще ви кажа с две думи какво точно представлява X-Scooter. В началото имате на разположение няколко квартални хлапетии, с които ще можете да карате (по-нататък въобще нямах желание да проверявам какво има. Имате и 3-4 тротинетки. За голям кеф на всички нито играчите, нито возилата имат някаква разлика помежду си. Дотук добре, ама

след това следва кошмарът...

Както казват авторите в read.me-то: "Целта ви е да събирате кръгчета, пръснати по терена. Те биват три типа и след като ги оберете, минавате на следващото ниво" Е, това може и да привлича някои хора, но не и мен. Единственото нещо, което можете да правите с возилото, е да се засилвате и да подскачате. Адски интересно, направо пристрастяващо... :-) Най-голямата кретения, която ми бръкна в здравето, е, че не можете да завивате, когато се засилвате. Всичко е прекрасно измислено, няма що. Не бях виждал игра, която е направена единствено, за да провокира агресията на геймъра. X-Scooter спокойно може да влезе в списъка с игри, които предизвикват предимно негативни емоции. Според мен такива продукти пораждат много повече агресия у подрастващите, отколкото Quake-овете.

Така че родители, пазете чедата си. Ако все още искаме да останем със здрава клавиатура и здраво дете, не му давайте да пуска това заглавие. То е вредно. Няма да се учудя, ако скоро се окаже, че двамата тийнейджъри, избили повината си съученици миналата година в Америка, са играли преди това нещо като X-Scooter. :-) Тази игра наистина е способна да накара човек да върши поразии. А графиката и звукът едва ли ви интересуват след всичко, казано дотук.

Орлин Широв

SCOOTER SIM

графика	★★★★★★	PC CD ROM
звук	★★★★★★	
геймплей	★★★★★★	
общо	★★★★★★	

издател *1xCD*
Valusoft
www.valusoft.com
системни изисквания
P II 300 MHz, 32 MB RAM, Win 9x
100 MB free HDD, DirectX 8, 3D Card











European Wars
cossacks

Нивото на трудност на кампаниите е малко високо, но упоритите няма да останат разочаровани.

Няма спор, че стратегиите в реално време са солиден жанр с много почитатели. Всяка година бройката на RTS-игрите главоломно нараства. Производителите почти винаги ни обещават "невиждани и невероятни" нововъведения, които често се оказват пълна боза или пък сляпо следват лидерите в жанра. Те измислят какви ли не безумия за сюжет на своите творения. Един от най-често използваните мотиви е "извънземни нападат Земята". Май имаше и една игра, където хората бяха лошите и нападаха чужда планета. Играчът трябваше да поеме управлението на горките извънземни същества и да отблъсне свирепите представители на вида хомо сапиенс. Приятно разнообразие, но не мога да се сетя името на играта (а може и да съм сънувал :-)).

Руснаците от GSC не са си губили времето в съчиняване на поредната "оригинална" футуристична история. За Cossacks са използвали един много по-близък до здравия разум сюжетен фундамент. Какъв по-добър източник на сценарии за мащабни кръвопролития от историята на човечеството. По-точно става дума за периода XVII-XIX век. Период, през който държави се създават и сриват, а безкрайни

войни заливат Земята с морета от кръв

Няма да навлизам в подробности, допълнителна информация можете да намерите в учебниците по история или в специализираната литература. С играта върви и кратка "енциклопедия", която е посветена на военните тактики и събитията от периода.

Cossacks предлага четири кампании. В първата ще ви бъде поверено командването на английската армия в Карибите. Главните ви проблеми ще са Холандия, Испания, и разбира се, пиратите. Втората се нарича "Война за независимост". Не очаквайте да командвате заселниците на Новия континент. Бойните действия се развиват из безкрайните украински степи, а вие поемате ръководството на украинската армия. Третата кампания е посветена на "трийсетгодишната война", а играчът влиза в ролята на млад офицер от френската войска. В четвъртата кампания ще трябва да помогнете на Русия в борбата за излаз на Балтийско море. Препоръчвам ви да минете tutorial-а, преди да се захванете с кампаниите. Без него ще научите повечето тънкости в играта, чак когато компютърът ги приложи срещу вас.

Можете да водите и единични битки. Има и генератор на случайни карти. В момента, когато си пуснете единично сражение, ще забележите, че всъщност можете да избирате от 16 различни нации. Тук възниква въпросът за баланса на силите. Поне според мен няма нито прекалено силни, нито прекалено слаби. В "енциклопедията" на играта е поместена съвсем точна информация за всички единици – времето, за което се строят, защитата им от различни типове атака, типът на щетите, които нанасят, "заплатата", издръжливостта им, необходимите за изграждането

REALTIME STRATEGY

графика
звук
геймплей
общо




издател 1xCD
CDV Software / GSC Game World
http://www.gsc-game.com

системни изисквания
P 200 MHz, 64 MB RAM, Win 9x/NT
250 MB free HDD, DirectX 7.0a, 3D Video





им материали и кратко описание на приложението им на бойното поле.

Има само една "прекалено яка" единица

– френският кралски мускетар. Но такъв се тренира бавно и струва скъпо, така че балансът не е нарушен. Хубаво е, че няма универсални единици.

Армиите се делят на няколко класа: пехота, конница, артилерия, флота. Флотата покрива диапазона от рибарски лодки и фериботи до многопалубни бойни кораби. В категорията артилерия освен стандартните оръдия, гаубици и мортари, има и едно "нещо", което, да си призная, не бях виждал преди (поне не с такъв външен вид). Представете си обикновено оръдие, но вместо масивна цев, между двете колела вертикално е разположено трето колело с множество малки оръдия по него. Това чудо стреля с шрапнели и е истински кошмар за настъпващите кавалеристи и пехотинци.

Конницата се дели на лека, тежка и стрелци (тук попада и споменатият по-горе кралски мускетар). Пехотата се състои от войници с хладно и с огнестрелно оръжие, офицери и музиканти. Офицер и музикант (барабанист или гайдар) са ви необходими, ако искате да правите формации. Музикантът повдига и морала на единиците. Типовете формации са линия, плътен квадрат и квадрат с празен център (всъщност не е празен, защото там се скатават офицерът и музикантът). Доброто разположение на единиците е от голямо значение. Например, подредени в две редици копиеносци могат да спрат многократно по-голяма сила (стига да не са далекобойни войски).

Освен редовната армия, можете да използвате и наемни войски. За целта трябва да имате построен дипломатически център. Наемниците са по-евтини, но и по слаби. За сметка на това можете да "сплашите" опонента с доста големи количества от тях. Като казах големи количества, искам и да спомена, че от GSC са "ограничили" броя на единиците, които едновременно могат да се намират на една карта, до 8000!!! Трудно беше да го повярвам, преди да го видя наистина. Ако си включите Cossacks и изчакате малко, компютърът ще ви изненада приятно с няколко предварително готови демонстративни сражения.

Пропуснах да предупредя: никога не оставяйте артилерията, сградите и селяните си без охрана от конници или пехота. Достатъчно е само врагът да се приближи до тях, за да ги превземе. Но същото можете да правите и вие.

В Cossacks има шест ресурса

– храна, дърво, камъни, злато, въглища, желязо. За да добивате манджа, ви трябват или житни ферми, или рибарски лодки. Освен за някои производствени процеси, храната служи и за поддържане на армията и населението. Старайте се количеството ѝ винаги да е растящо. Свърши ли ви храната, настава глад и мор. Ясно е откъде идва дървеният материал – изсичате безжалостно дървета (изграждането на добра флота изисква ликвидирането на големи количества широколистни и иглолистни насаждения :-( ). Камъните (основен ресурс за строене на солидни укрепления) се добиват от открити находища. За добив на злато, въглища и желязо се строят мини (залежите са неизчерпаеми). Златото служи и за заплати на армията. Ако свършите златото, наемните ви войски ще се разбунтуват. Артилерията и корабните оръдия няма да стрелят,





ако изчерпите запасите от желязо и въглища.

Може нещата да ви се струват малко сложни, но установите ли функционираща икономика, няма да имате проблеми. Ако все пак се окажете в отчаяна нужда от някой ресурс, можете да го изтъргувате срещу друг, стига да сте построили пазар. Естествено, размяната се осъществява при неблагоприятни за играча обменни курсове.

Според авторите Cossacks може да се похвали с

доста голямо технологично дърво

– повече от 300 науки. Не съм ги броил, но защо да не е вярно след като само за кулите има шест подобрения. Най-значимото "изобретение" е преминаването към посъвременно държавно устройство. Това ви осигурява достъп до много нови науки и по-добри армии.

Съвсем друг въпрос е дали ще имате търпение да ги изобретите всичките. Вариантите за мрежова игра са два – deathmatch и историческа битка. Първият вариант ви предлага да си премерите силите с до осем приятели/врагове. В този случай започвате само с няколко работника. База се изгражда бавно. Кулите са едни от най-евтините сгради, но се строят дразнещо мудно. Можете да ускорите процеса като отделите за целта повече работници. Има и друг вариант – имате пълен контрол над скоростта на играта. Това ще ви свърши добра работа, ако нямате нищо против не само конниците ви да галопират. Ако конфликтът се проточи твърде много, разполагате и с опция за save в мултиплейър.

Ако изберете варианта историческа битка, ще можете да премерите сили с един опонент в сражение, което наистина се е случило преди време. Освен да изберете на коя страна ще застанете, ще трябва и добре да разберете целите си. Не винаги е необходимо/възможно да избиете цялата противникова войска. А армиите, които са на бойното поле, са наистина внушителни. Не се строи, така че внимателното планиране е ключът към победата. Вземете под внимание терена – Cossacks е първата RTS, за която бих казал, че заемането на добри позиции е наистина решаващо. Мрежовите битки предлагат много място за импровизация.

Идва ред на коментара за мултимедийната част на играта. Музиката е напълно подходяща за епохата. Можете да избирате дали играта да пуска хаотично избрани мелодии или само тези на страната, с която играете. Звуците са на ниво. Грохотът на битката и тътенът на оръдията са пресъздадени почти перфектно. Единственото разочарование е наборът от реплики на единиците, ако изобщо може да се нарече набор. Чува се само

някакво приглушено суммене

Офицерите ломотят нещо, което не се разбира...

За графиката – макар и 2D – предимно добри думи. Максималната резолюция е 1600x1200. Единственият проблем е да се намери видеокарта, която да не се задъха на такава разделителна способност. Сградите, единиците, теренът – всичко е детайлно нарисувано и относително съразмерно. Корабите имат отражение във водата и я порят при движението си. Димът от дулата на оръдията, експлозиите на снарядите и движението на единиците са приятни за окото. Корабите и сградите се взривяват/срисват ефектно, навсякъде хвърчат отломки. Дърветата не ги вее вятър, няма смяна на ден с нощ и липсват атмосферни ефекти, но няма да издребнявам, защото цялостната картина е много добра.

Има още едно нещо, с което Cossacks ме изненада приятно. Няма абсолютно никакви проблеми с pathfinding-а. Пратите ли нещо, то стига целта си, ако не го убият по пътя. Формациите се спазват дори в движение. Няма да хваля интерфейса на играта – ако решите, сами ще му се порадвате.

Творението на GSC е наистина добро. Поне на мен ми се понрави повече от Age of Kings.

Борис Цветков



Героят ще дойде в града ви и ще се бие за вашата слава, ако сте обичан и популярен сред жителите си владетел. А това се постига с ниски данъци и високи заплати...

MASTER OF OLYMPUS ZEUS

Питам се как не ми беше дошло на ум, че толкова скоро ще се появи ъпдейт на Zeus: Master of Olympus, след като в играта липсваше един от най-важните сюжети на древногръцката митология – Одисеята. Излиза, че авторите от Impressiongames са планирали още през есента да пуснат наскоро излезлия Enhancement Pack. Това, което ще зарадва многобройните почитатели на стратегията, безспорно е създаденият

Zeus Adventure Editor

с помощта на когото сами ще може да си правите карти и мисии. Бързам да ви дам адреса, откъдето да си изтеглите Pack-а: ftp://207.86.118.105/zeus/zeusep1_1.exe (Размерът му е 11.3 MB)

Какво ново ни очаква в Zeus: Master of Olympus? Ако някой си мисли, че ще види подобрения в графиката или музиката, ще остане разочарован. Но това, което е пипнато, е наистина много важно – новостите са преди всичко в логиката на играта. Търговците на пазара вече използват два пъти по-малко работници, отколкото преди. Подобрен е алгоритъмът при отглеждането на животни и при жътвата – ресурсите се събират по-ефикасно.

Вече не заплащате при опит да поставите единично авеню или булевард. Парите вече не показват отрицателни стойности. Подобрена е и доставката на материали при строеж на храм, а дюлгерите вече не седят като вцепенени, докато създават статуите в молитвените сгради. Различията в предсказанията на оракулите са оправени. Изобщо правенето на храмове е усъвършенствано.

По отношение на битките трябва да се спомене, че войските повече няма да се заклещват в лава и играта вече няма забива, когато се опитаме да маркираме група воини, напускаща града. Ако военната ви мощ е достатъчно голяма, другите градове ще изпълняват исканията ви. Полезно е, че и триремите вече могат да се оправят. Отделните случаи на герои и армии, които се забатачват някъде по света, са коригирани. Оправена е и обратната връзка при търговията, когато даден град се превърне в съперник.

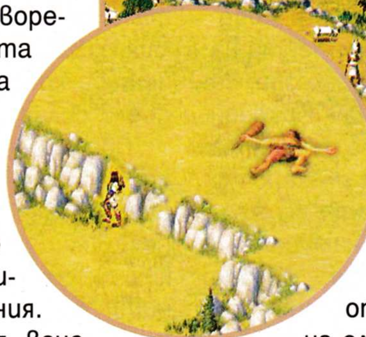




В Enhancement Pack-а

има цяло пълно приключение – Одисеята

както и три "отворени" игри. Бедствията вече се показват на картата.



Едно от подобренията е и че можете да строите мостове (които могат и да се махат) върху пукнатини от земетресения. Скулптурните студия вече приемат максимум четири товара бронз вместо пет. Вендорите (павилионите) на пазара за коне и за оръжие повече не чакат да им свършат провизиите, за да си купят нови. Оправена е и автоматичната защита, когато нападаме по вода.

Както разбирате, има какво ново да преживеете, при това съвсем безплатно, ако вече имате играта. Възможно е да срещнете трудности с инсталирането на ъпдейта, ако нямате оригиналната версия на Zeus: Master of Olympus. В такъв случай най-вероятно ще успеете да инсталирате поредните три мисии, но няма да виждате нововъведенията. И все пак това са поне нови 15 часа, а като се има предвид, че е добавен и Adventure Editor, определено си заслужават.

Може би тук е мястото да спомена как се създава армия, защото след излизането на предната статия се оказа, че много хора имаха затруднения с това: Броят на воините ви зависи от количеството и вида на елитните ви къщи. Колкото по-развити са къщите – тоест с колкото повече храна, вино, оръжия, коне и т.н. ресурси разполагат, както и в колкото по-красив район на града ви се намират, толкова по-голяма и по-професионална е вашата армия. Когато нападаме някой град, можете да вземете не само армията си (или част от нея) и героя, който живее в града, но и да повикате на помощ град-съюзник. Без дворец пък няма да можете да командване полковете си. Това е за всички, които искат да побеждават чрез сражения.

За останалите, които са силни в битките на икономическия и технически фронт, новият Enhancement Pack ще бъде безценна добавка.

Свилен Енев

издател
Impressions / Sierra Studios
zeus.inpressiongames.com

За да разберете какво става, ще трябва да изхабите куп нерви в безсмислени битки с роботи.







Battle of the Youstrass

Battle of the Youstrass е походова ролева игра с елементи на стратегия. В нея се разказва за съдбата на две държави – Крадион и Уефрад. Първата била известна със своята армия от механични бойци и с изключителната си жестокост. Тя обаче се намирала в доста тежко положение. Поради суровия климат по-голямата част от земите ѝ замръзнали, а гладът, който я сполетял, имал фатални последствия. По принцип, за да се изхранва, Крадион внасяла продукти от други страни. В този кризисен момент обаче никой не могъл да ѝ помогне. Това принудило доста наемници да се шляят по улиците в търсене на препитание.

За разлика от Крадион земите на Уефард се намирали в много по-добро положение. Те били богати, плодородни и благословени от Бога. Единственият недостатък на тази държава била малката ѝ армия. Уефард разчитала предимно на четири кралски рицари, които владеели силите на елементите.

Подтикната от завист, армията на Крадион нападнала Уефард и опустошила столицата ѝ. Наред с нея били унищожени и трима от кралските рицари. Само шепа войници се спасили, защото имали късмета да не се намират в столицата по време на атаката. Но те не можели да променят нищо без чужда помощ. Армията на Крадион била твърде многобройна. Не след дълго останали само трима бойци – единственото спасение на Уефард.

Както може би вече сте се досетили, вие поемате управлението на един от тези бойци. Влизате под кожата на девойката Рийк Бреафер (единственият оцелял кралски рицар).

Тук е моментът да спомена, че под думата "рицар" не се разбира класическият средновековен герой, а човек в роботски костюм! Точно така – вие управлявате робот, който владее четирите елемента – на земята, на въздуха, на огъня и на водата. С течение на играта той трупа опит, намира предмети, има специални умения и се бие с други роботи. След всяка мисия "екипирате" намерените предмети, които на външен вид изглеждат като някакви амеби. Действието на играта се развива на ходове върху двуизмерен терен. Графиката обаче е отчайваща и семпла. Когато срещнете противник, трябва изберете с кое оръжие да го нападнете (дали с меч, дали с fire ball и т.н.).

Битката ни прехвърля на друг терен – неговата графика също е трагична – достойна за игра отпреди пет години. Роботите летят спокойно във въздуха и се бият, разменяйки си по някой удар, а вие безучастно следите събитията. За никакви специални ефекти не може да се говори. Героите нямат инвентар, не разпределяте никакви точки върху техните характеристики, а движенията им не са анимирани.

Авторите са решили някои от роботите да бъдат представяни само от главите си. Каква е логиката моите герои да са само от врата нагоре, а част от вражеските войски да се виждат в цял ръст? Звукът е на нивото на графиката.

Въобще тази игра нищо не струва. Еднообразна, скучна и безинтересна. Единственото нещо, което ме наистина, ама наистина си струва, е историята.

Владимир Тодоров

ПОХОДОВА RPG

графика	★★☆☆☆
звук	★½☆☆☆
геймплей	★★★☆☆
общо	★★☆☆☆

PC CD ROM

издател *1xCD*
Darkland

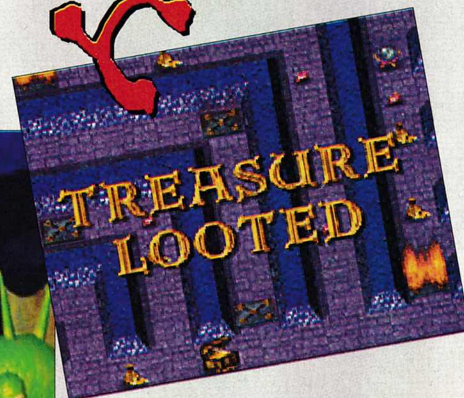
системни изисквания
P 100 MHz, 16 MB RAM, Win 9X/2000
150 MB free HDD space, DirectX

Шестгодишно момче да лови чудовища?! А, стига бе! :-)

Monster Hunter







Много отдавна не ми се беше случвало да поджиткам някой здрав, стар и изпълнен с романтичен спомен Jump and run. А бяха едни времена, съгласете се... Jump'n'run-ове излизаха ежемесечно и то какви! Незабравимите Keen-ове на Джон Ромеро и Джон Кармак са само едно от нещата, които ми се ще да спомена. Да-а-а, бяха едни красиви времена.

Когато си пуснах за първи път Monster Hunter, в мен се надигна

учудване и потрес

- да не би да е ставало въпрос, че ще трябва да пиша статия за ретро?! Уви, предположенията ми се оказаха крайно неверни за мое най-голямо съжаление, ако трябва да съм честен. Бодрият midi-саунд сякаш ме подканваше и ми се присмиваше – е, кво толкова сега, брато, малко ни е дървена музичката, ама виж колко е здрава идеята ни!!! Monster Hunter започва с пространно обяснение на това, каква игра е всъщност, видите ли. Вие сте един малък симпатичен младеж, на когото не бих дал повече от шест годинки. Героят обаче гледа с такава злоба, че не без основания ми се струва как като малък е бил бит с ютия по главата и търкалян в пералнята, докато просто се е опитвал да артикулира думичката "мама". Но сега той ще си го върне на всички.

Освен тежката му съдба в личен план веднага ще забележите, че пичът всъщност е опитен хулиган – едното от опулените му сини очи е паднало (буквално) в неравна битка. Значи ето още една причина да си отмъсти. По едно време се намесва и световната сигурност, но аз лично не успях да проумея каква точно е връзката.

Играта започва с "пленително" интро, издържано в стила на най-добрите заглавия за 1993 година. Статични битмапове показват и разказват за епичната битка, която малкият сополанко поема, и дълбоката фабула, мъчеща неговото скромно съществуване. Там има един замък, пълен с monster-и (чудовища тоест), които са много лошави, затова трябва някой да им види сметката. И скоро неусетно разбирате, че... нашият малък герой е всъщност Monster Hunter. Никога нямаше да се сетя...

След пленителната и изпълнена с дълбочина история вие се впускате в битката. Пардон, като начало ще трябва да преминете тренировъчната мисия. Определено авторите на играта са насочили "хитовото" си заглавие към връстниците на главния герой. От туториала разбирате, че всяко животно се убива само от определено оръжие, което трябва да търсите из нивата. Също така разбирате, че враговете са толкова зли, че много зор ще видите. Поободрих се. Може пък да стане интересно, рекох си.

Дръжки...

Когато започна играта, се появи екран с размерите и дизайна на супер, мега, хипер успешното заглавие Pacman!!! Ами враговете?! За да може да спечели благоволението и одобрението на загрижените за психическото здраве на децата си родители,

Monster Hunter предлага иновационни решения по отношение на противниците – кактуси, жаби, кучета, въобще всякакви страховито изглеждащи гадини, които издават звуци, напомнящи кудкудякане, квичене и стомашни газове. Вярно, че в някои игри се попрекалява с кръвта, но прекаленият светец и Богу не е драг, дето има една приказка.

В един момент, малко преди да изключа компютъра и да захвърля диска с Monster Hunter във вечното небитие, се замислих доста сериозно... Дали авторите не си правят здрав бъзик?! Дали тяхната идиотия не е съвсем целенасочена? Кой знае, лично аз обаче останах разочарован.

Александър Бойчев

JUMP'N'RUN

графика	★★½☆☆
звук	★★☆☆☆
геймплей	★★☆☆☆
общо	★★☆☆☆

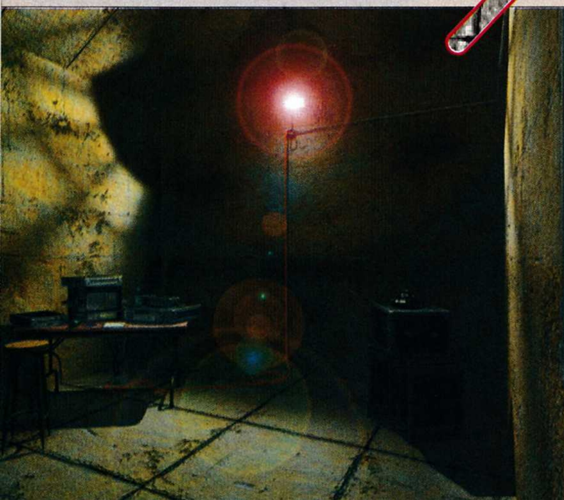
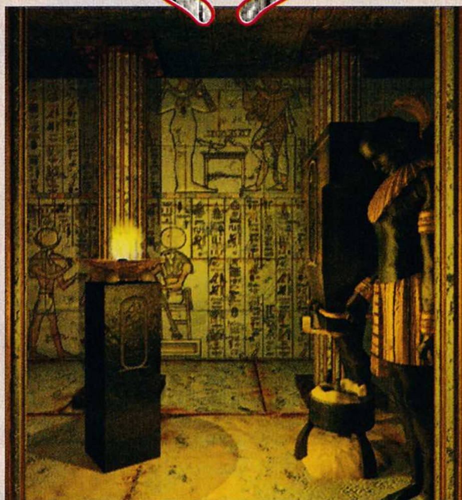
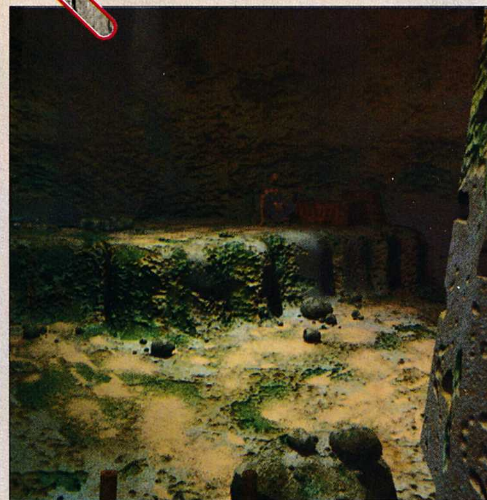


издател *1xCD*
Monkeybyte
http://www.monkeybyte.com

системни изисквания
P 133 MHz, 32 MB RAM, Win 9x
100 MB free HDD, DirectX , 3D Video

Играта е сред най-силните в жанра, дано не се откажете от това предизвикателство.

Riddle of the Sphinx

Чувствам се абсолютно раздвоен още в началото на това ревю. Все още не мога да си изясня доколко бях удовлетворен, когато стигнах финала на Riddle Of The Sphinx. Трябва да призная, че още в самото начало ми идеше да захвърля играта. Нали знаете, понякога ви трябва само едно надзъртане в геймплея и графиката, за да решите дали си струва да играете. Едва успях да преглътна силното си разочарование от първите пет минути игра. Единственото нещо, което ме накара да продължа, бе любопитството ми, свързано със сюжета, както и моите спомени от играта "Morpheus", която в графично отношение е доста сходна с ROTS.

Както и да е. Въздъхнах и продължих по-нататък в слайд-шоуто. Употребата на последния израз може само да ви накара да си направите извод за нивото на качеството на графиката.

Ниската разделителна способност говори за дългия процес на работа, отнел на създателите повече от 3 години. Бях чел няколко превюта на тази тема преди това и определено ми бе любопитно да продължа нататък.

Първото предизвикателство се оказа една невзрачна палатка, обитавана преди това от Sir Gil Blythe Geoffreys – предшественика на нашия герой. Внезапно той изчезва, точно когато е на прага на голямо откритие, свързано със заровен под Сфинкса артефакт. Geoffreys ни е оставил безброй пътечки, по които можем да тръгнем. Първите два часа от играта са доста тромави. Лутането в 3 квадратни метра е повече от клаустрофобично. За първи път ще си позволя да посъветвам геймърите директно да погледнат към хинтовете, защото загадките в палатката са повече от умопомрачителни. Те обаче ще си останат върховно удоволствие за тези, чиито познания по археология и английски език са повече от добри.

Riddle Of The Sphinx е игра, която

изисква пълна концентрация и поне една тетрадка за записки

Трябва да се обръща внимание на всеки детайл, на всяка дума и знак. Така например за първата сериозна загадка ще трябва да се ровите в библейски текстове и да правите сложни изчисления, които спокойно могат да ви накарат да се откажете от тази геймка. Определено не ми е попадала по-труд-

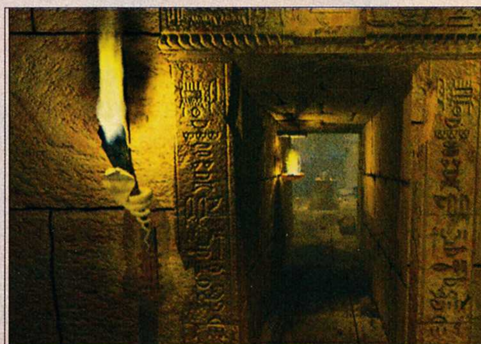
QUEST

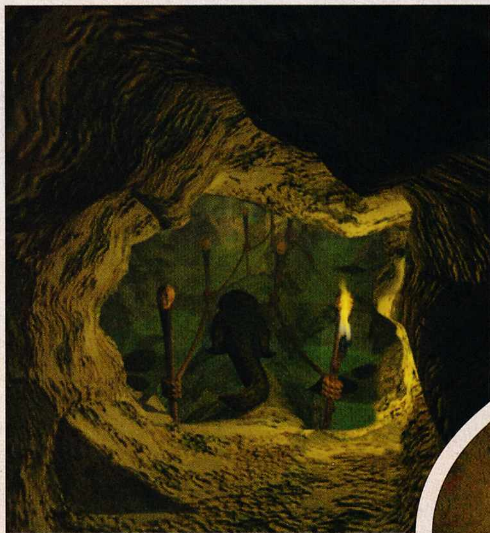
графика	★★★½☆☆
звук	★★★★☆☆
геймплей	★★★★☆☆
общо	★★★★½☆

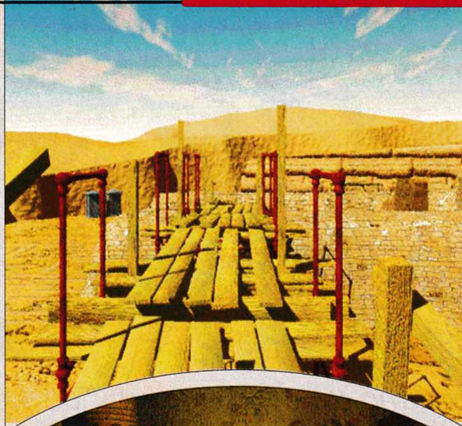
PC CD ROM

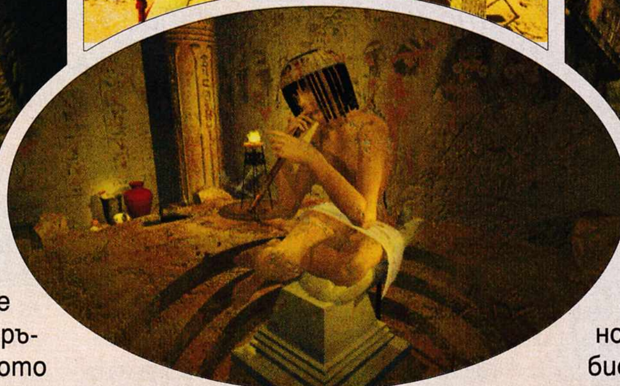
издател 3xCD
Dream Catcher Interactive
www.dreamcatchergames.com

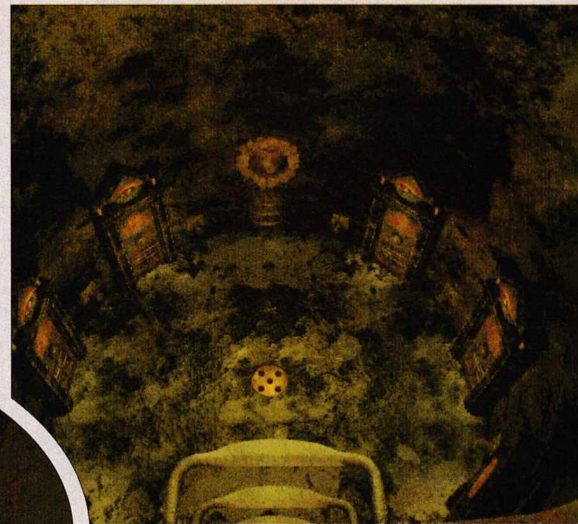
системни изисквания
P 133 MHz, 32 MB RAM, Win 9x, DirectX 7/8, 3D Video, 16-bit Sound Card









на игра до този момент. Повярвайте ми, наистина опитах да реша загадката. Мъчих се около 3 часа и накрая вдигнах ръце. Едва когато видях правилното решение се поуспокоих малко. По-късно, сериозно притеснен за нивото си на интелект, си направих и един он-лайн тест за IQ. Задоволен от резултата се върнах към играта и поех към огромната пирамида. Оттам започнаха и приключенията и удоволствията.

Първите загадки определено си бяха глътка въздух за мен. Интериорът в пирамидата ме накара да сваля шапка пред арт-дизайнерите на играта. Всичко е изпипано и ще можете да се порадвате на невероятни детайли. Един от най-интересните моменти се оказа управлението на мини-роботизирана камера, с която може да проникнете и в най-тесните коридори на египетската пирамида.

Забравих да ви посъветвам да правите SAVE колкото се може по-често, защото неприятните изненади са доста.

Освен това бих могъл да кажа, че

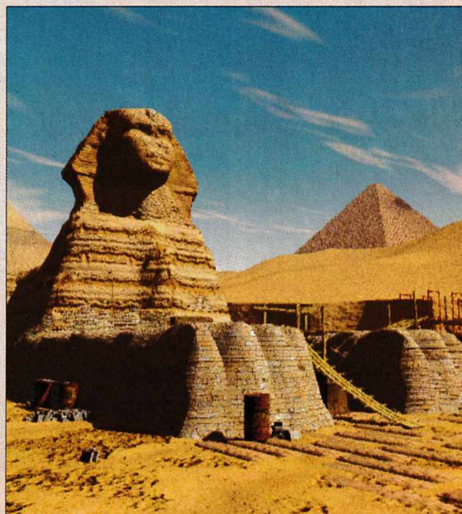
играта се държи изключително нестабилно

и доста забива. Звукът е накъсан и това определено дразни. Riddle Of The Sphinx е изградена на принципа на слайд-шоуто като в определени моменти се появява възможността да правите панорамен оглед. Менюто е скроено доста глупаво, както и използването на предметите от инвентара. В "джоба" ни попадат различни бележки, статуетки, ключове и разни символи, които в повечето случаи са част от отговора на някоя логическа загадка. Бъговете направо изобилстват. Така например съвсем случайно може да се озовете в Подземната река, без да сте решили загадката със статуите в Голямата камера на пирамидата. За да не се случи подобно нещо, трябва да изтеглите няколко пач-а от официалния сайт на играта. С две думи – трябват ви доста здрави нерви и стабилна подготовка преди да се впуснете в това безумно предизвикателство.

От друга страна Riddle Of The Sphinx наистина се отличава от повечето игри в жанра. В нея присъства

добра доза реализъм, както и невероятна атмосфера

Наистина си струва си да си затворите очите за всички недостатъци на играта, защото останалите 30-на часа геймплей ще ви зарадват. По сложност Riddle Of The Sphinx може да бие дори BLACK DAHLIA, която е една от любимите ми игри.

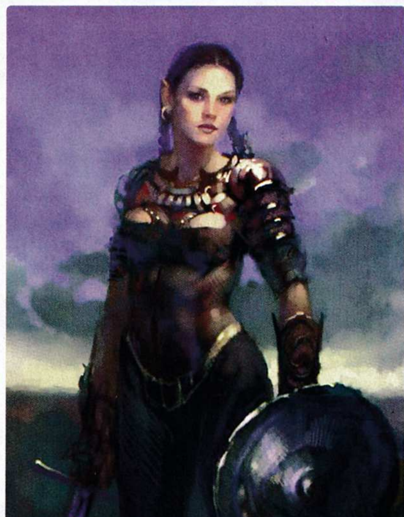


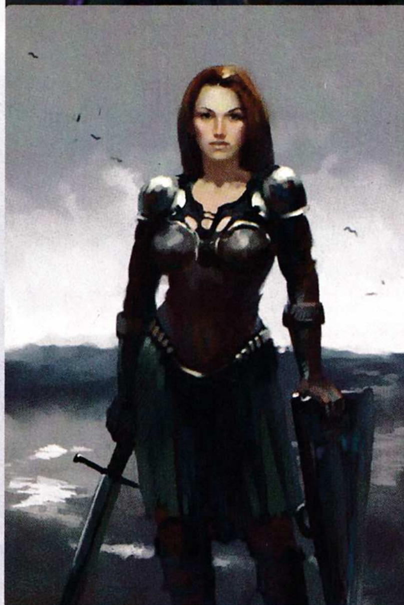
Много ми хареса една мисъл, която публикувана в Gamespot: "Riddle Of The Sphinx" ще отвори очите на американците за европейските адвенчъри, които са с класи по-добри от американските." Абсолютно съм съгласен с тази теза. Единствените по-популярни игри от този жанр в Щатите са MYST и RIVEN, които се продадоха в милионен тираж там. Наистина трогателни са всички съобщения във форума към официалният сайт на Riddle Of The Sphinx, според които цели семейства с часове са играли това заглавие в навечерието на Коледа. Там, разбира се, не се споменава нищо за всичките недостатъци на играта, които май в случая са прекалено много.

Накрая ми се ще все пак да завърша с позитивни думи. Като че ли не съжалявам за часовете, прекарани пред компютъра. Докато европейски фирми-производители се опитват да спечелят някой друг фен на адвенчъра и куеста посредством добавянето на екшън елементи в игрите си и DreamCatcher Interactive действа безкомпромисно в това отношение. Вече се работи и върху продължението на играта. Този факт като че ли ме накара да се усмихна...

А сега ви оставям и отивам да се поровя из допълнителна литература за египтологията...

Роро





ICEWIND D·A·L·E heart of winter

Както казваха преди: "Icewind dale е една добра тренировка за Baldur's gate II". Е, според нас, BG II е играта, която ще ви подготви за Heart of winter :-).

Какво е женската природа? Сърце от лед, безгранична ярост, пъклени планове за световна доминация и, естествено, примамлива външност. Винаги, когато има проблем, разбира се, че за него е отговорно някое "миличко" и "нежно" гълъбче. Проблемът е в това, че напоследък прекалено много пърхащи създания се навъдиха в компютърните игри. :-) Лара Крофт, Кейт Арчър, Ринн и много други предизвикателни девици (100 процентови :-)) радват окото на винаги жадния за женска плът геймър.

В Heart of winter също има какво да се види. Този път обаче Bioware са помислили и за геронтофилите. Главната баба в играта ще успее да породи топли чувства, ако не във вас, то поне във вашите дядовци. Върхът на всичко е това, че авторите явно са фенове на Лили Иванова и са я изградили по неин образ и подобие. :-) За съжаление (или за радост) Сира – въпросната дама – няма да ви се показва по кожени дрехи, нито пък ще демонстрира прелестите си. А за какво всъщност става дума, ще разберете малко по-надолу.

Но нека се върнем малко назад, за тези, които за първи път се сблъскват с Icewind dale.

"Какво биде и какво иде?"

В Heart of winter всичко започва малко след събитията в Eastheaven. Нашите славни герои се отдават на заслужена почивка след като спасяват Forgotten Realms, затваряйки камъка на Джерод. Взимайки заслужената си отпуска в мирното и тихо селце Lonleywood (сещате се – алкохолизирани, недоспали и търсещи жени :-)), разбират за заформящ се варварски бунт. Всички местни племена се надигат срещу обединението на "десетте града" – десетте найстратегически селища. Хората от градовете решават да пратят посланик при подивелите варварски говеда. Естествено, нашите пичове са там и искат не искат трябва да помогнат на търсещите мир хорица. Варварите вярват, че в техния вожд Wolfdayn се е вс1ч1елил духът на Джерод. По този начин той си осигурява маса нискоинтелигентни и безрезервно верни нему фенове. Но както е казал Хам-

AD&D RPG

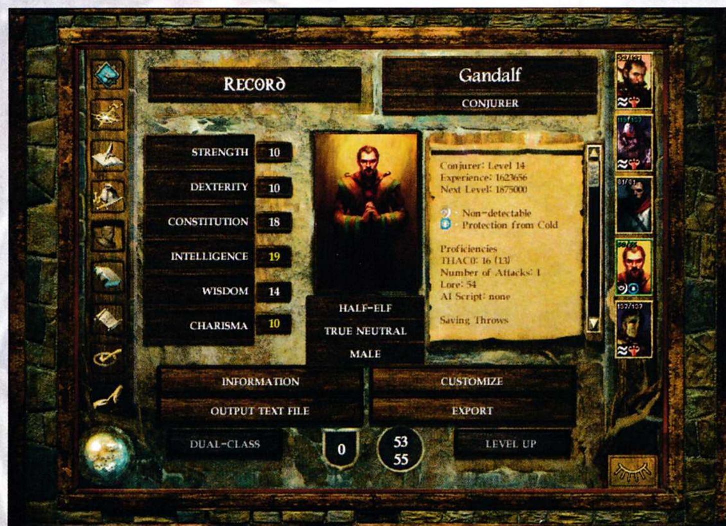
графика	★★★★★★
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★★



издател *1xCD*
Interplay/ Bioware
http://www.interplay.com/icewind

системни изисквания
Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, Win 9x
800 MB free HDD, DirectX 7+





лет: "Има нещо гнило в Dale...и това май не са моите ботуши". Единственият, който смело споделя мнението на Шекспировия герой, е местният Шаман. Разбира се, за своето неподчинение той е изпратен на заточение на Bulrial Island. И така от проблем на проблем вие се унасяте в безумно доброто продължение на Icewin Dale – Heart of Winter.

"Звук и светлина от замръзналата долина"

Първото нещо, което ще ви направи впечатление, след като пуснете играта е, че тя изцяло е минала на новия и модифициран Infinity енджин, въведен в Baldur's Gate II. Алилуя, вече може да играете и на 800x600, да се любувате на брилянтни 3D-ефекти и да скривате интерфейс-панелите. Теренът е много по-детайлен и красив, водните повърхности са невероятно реалистични, вече е наблегнато дори и на най-дребните детайли. Невероятно впечатление правят падналите иглички под дърветата, срутващите се камъни по склоновете, след като минете по тях, абе изобщо всичко е една нечовешки добра наслада за окото. Пипната е дори графиката на героите, които вече са много по-детайлни. Оръжията, с които са накичени, са много по-красиви от преди и вече ще откриете голяма разлика в зависимост това с каква брадва или меч се движите. Магиите са перфектно анимирани и радват окото.

Освен зрителния ви орган играта ще погали и вашия слух. Звуците наистина са невероятни! Когато сте в населено място, около вас лаят кучета, кукуригат петли, викат селяни или общо взето чувате всичко, което се чува в едно средностатистическо село. Ако например минете през шубраци, под вас се чува скърцането на листата и шумоленето им в дрехите ви. Снежните преспи хрупат под краката ви, а оръжията ви подрънват, докато се движите. Същевременно музикалният фон е много добър и подходящ за атмосферата в играта. Вече няма да слушате до затъпяване една и съща мелодия по време на битките и няма да ви се налага да спирате музиката, за да чуете какво си говорят вашите герои. Когато влизате или излизате от някоя сграда, музката постепенно затихва и се увеличава, а не секва като песен на гилотиниран бард. :-) Общо взето в графично и звуково отношение IWD:HoW е поне три пъти по-добра от BG 2.

"Торбата с изненадите"

Като всеки себеуважаващ се add-on IWD:HoW е набълскан до козирката с нови елементи по отношение на геймплея. Имате възможност да започнете играта със своите бойци от първата част или да вкарате предварително изготвени герои. Те не са много силни, но за сметка на това имат маса яки артефакти. Има и вариант да започнете с нови персонажи, но авторите изрично предупреждават, че авантюристи под 9-то ниво просто нямат място в това приключение и ще гушнат букетчето още на първия куест.

Изготвянето на героите и системата за игра не са претърпели никакви промени. Играта си остава по стандартната втора ревизия на AD&D, а не е модификация между втората и третата, както беше BG 2 (доста несполучлива според Орлин). Единственото нещо, което е различно от първата част, са добавените нови портрети (урраа... най-сетне има добре изглеждщ некромант а ла Панайотов:-)), както и шесте нови серии от реплики за персонажите ви. Има едни малки допълнения в самата игра – така наречените bags. Това са разни специализирани торбички, в които може да складирате камъни, свитъци и отвари.

Освен това има и малка промяна в способностите на друида. Той вече може да се превръща не само в бозайници и бръмбар, но и в трите вида elementals – fire, water, earth. Формата Fire elemental е много полезна срещу досадните троли.

"С какво и как да ги млатим тварите"

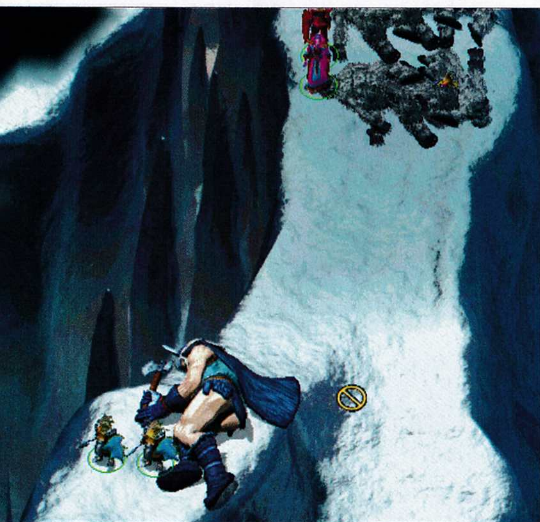
Освен че продължението е пълно с нови чудовища, те са измислени много добре. Хитро хрумване от

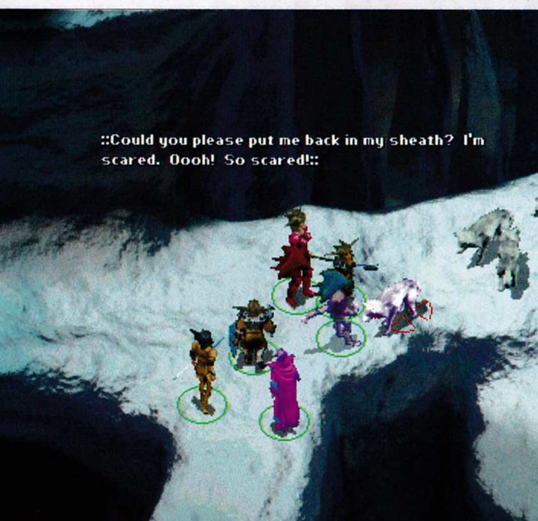


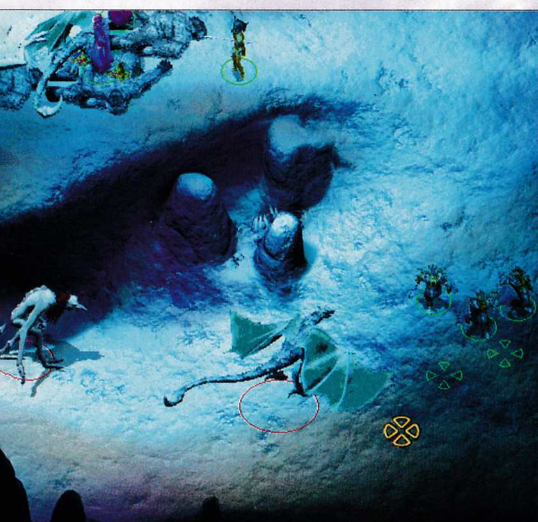


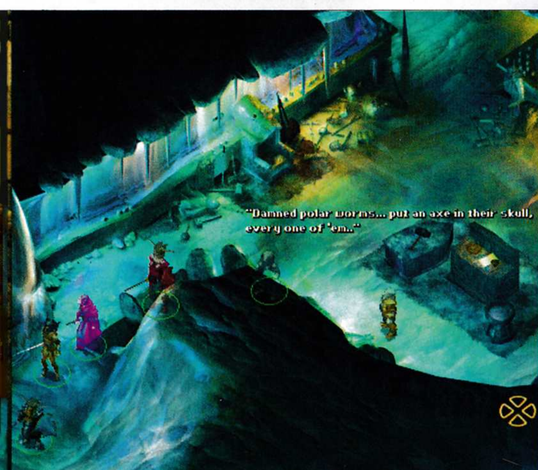












страна на авторите е и това, че във всяко подземие има по максимум един или два типа гадове. По този начин избягвате постоянното безумно ровене из инвентара с цел изнамиране на най-подходящо оръжие. Голямо разнообразие има в раздел Undeads – трупове с брони, трупове без брони, дебели трупове, слаби трупове, ниски, високи, магически или общо взето всякакви елитни и не дотам елитни ходещи мъртъвци. Естествено, влизайки в положението им, вие трябва да им помогнете да станат още по-мъртви. Най-голямата изненада за мало и голямо са "мъртвите девици", умрели явно от зор да се разделят с химена си.:-)

Естествено, ще се изправите срещу орда обезумели варвари, ще се биете и с крилати гъсеници, ще срещнете и неописуемо красивите Ice Golems, които приличат повече на ледени блокчета, отколкото на живи същества. Освен при Undeads разнообразие има и при тварите, чиито имена започват с Ice, Frost и всичко, свързано със студ – Ice Salamander, Ice Troll, Major Frost Giant, Winter Wolf и т.н.

Можете да зарадвате всички гореспоменати твари с цял арсенал нови оръжия. Издевателствата ви могат да станат адски разнообразни, ако знаете къде да приложите нужното приспособление за убиване. Оръжията с атака 1d10+5 вече хич не са рядкост, а и сечивата с цял списък екстри вече не се намират толкова трудно. Разбулена е и загадката на меча, който получавате в края на първата част, където е направо безполезен. След като мине през ръцете на едно сляпо джудже, то се превръща в машина за убиване на дракони.

"Наръчникът на мага"

Магическото разнообразие в играта е доста добро. Добавени са доста на брой магии, а някои от тях се срещат за първи път в компютърна игра. Ако не сте успели да ги изпробвате всичките, има едни същества, доста удобни за лабораторни мишки – Kin Water Elemental. Те мирно и тихо стоят на едно място и гледат тъпо, докато се мъчат да ви направят нещо със своите мизерни магийки.

Много ефективна е новата магия Wirlwind. Това е самонасочваща се вихрушка от тип "Магьосника от Оз", която помита всичко по пътя си, включително и някой от вашата група, ако много ѝ се пречка. Магиите за масово унищожаване са перфектно анимирани и идеално приложими в мелетата, където гадовете се скупчват на едно място и дружно си просят някой Cloud Kill. По въпроса за робите, тогите или другите общо взето магически одежди не е направено много. Има един интересен куест, където можете да наденете една ходеща броня със съмнителен ефект.

"Тъмните страни на играта и странната баба"

Да, за жалост има и такива. Запазил се е ужасяващият pathfinding, дори и когато сложите вариантите на 50-60 хиляди. Графиката е много тежка и ако се осмелите да подкарате играта на компютър с процесор под 400Mhz и слаба видеокарта, ще видите доста зор. Ако го направите, по време на интрото ще можете да чуете как главната бабка доста сполучливо плещи в рап-ритми. Говорейки за нея, се сещам че в началото ви споменахме за нея. Да, тя е единственото женско присъствие, но както разбрахме, би радвала погледа само на прародителите ви. Нейният бюст е провиснал като руло тоалетна хартия, а лицето и е като на поизгнила египетска ритуална маска. Въпреки че не е първа прелест, тя е адски мъдра и ви упътва във вашите начинания.

Като цяло играта е маниашки добра. Най-големият ѝ недостатък е, че е прекалено кратка. Спокойно можете да я минете за 10-15 часа и няма голяма възможност за преиграване, защото Bioware отново са съсредоточили действието върху основния куест, а не върху минизадачките (и по-добре). Освен това, за да играете Heart of winter, трябват ви и дисковете от първата част – нали все пак е add-on. А докато чакаме Baldurs Gate 2: Throne of Bhaal, не ни остава друго освен да превъртаме пак и пак на тази невероятна и брилятно направена игра.

Орлин "Lojdah" Широв
Георги "Korben" Панайотов

Are you serious gamer? Този игра ще ви даде отговор на въпроса, който - сигурен съм - сте си задавали не един път.

SERIOUS SAM





Не знам кога ще се появи DooM III, но дотогава лично аз съм си намерил занимание. То е класическа стрелялка, която за момента няма равна като забавление, красота и геймплей. Е, разбира се, малко или много трябва си дадате по Duke Nukem 3D, Blood, DooM или пък Rise of The Triad – все игри от преди 3-4 години, които предлагаха не само перфектен и забавен геймплей, но и имаха с какво да натрият носа на останалите. Не знам дали някога сте играли на два броя 386-тици, свързани със сериен кабел, но ако не сте опитвали да жулите non stop cooperative или deathmatch 2.0 в продължение на цял ден, спокойно мога да заявя

Вие НЕ сте наясно с игрите от този тип!

Разходете се виртуално назад във времето, поиграйте четири-пет нощи и пак се върнете към сегашните игри. Ще видите колко по-добре ще усетите тръпката да пръснете на някого тиквата от упор с double barreled shotgun или да спасите приятел от нападение в гръб.

Ако нямате подобно намерение, има и едно алтернативно решение, което се нарича Serious Sam. Не че ще попаднете в нещо с такава графика и MIDI Sound, а с такава атмосфера. Играта е правена от хърватските програмисти, обединени под името Croteam. До момента това беше неизвестна фирма. След появата на serious-ният им енджин и едноименната игра обаче успехът им е в кърпа вързан, макар и не без serious-ната помощ на разпространителите



PERFECT 3D SHOOTER

графика	★★★★★★
звук	★★★★★½
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★★

PC CD ROM

издател 1xCD
Gathering of Developers
www.croteam.com

системни изисквания
P 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
300 MB HDD, DirectX, OpenGL Video



Gathering Of Developers.

Предисторията на играта се базира на една съвременна теория, според която Древен Египет е бил толкова развит, защото са му помагали пришълци от космоса и по-точно иноземци от планетата Сириус. През 2063 година човечеството попада точно на такива следи. Благодарение на тях хората дори разчитат азбуката на инопланетяните, вследствие на което разбират много повече, отколкото очакват. И не само това – землянините достигат до базовата станция на съществата от Сириус и по този начин човечеството успява да направи така мечтаната крачка към близки и далечни светове и галактики. Това е страхотно, дори повече – прекрасно! Но както се казва,

много хубаво не е на хубаво!

През 2104 година човешката цивилизация е нападната от пълчища смъртоносни лошковци от всякакви размери и видове, чийто произход е неясен. Всяко от тези същества всъщност е въплъщение на Злото, което е, както знаем, старо колкото и Доброто.



Злото е разбудено при едно случайно действие, предизвикано от млад войник с име Sam Stone. Като разбира какво е направил, същият този боец става най-сериозният противник на всички тези гадини. Толкова сериозен, че му излиза прякор Serious Sam.

В последвалите битки човечеството бива подгонено из галактиката "назад", чак до родната планета Земя. А когато се стига до неотложната нужда тя да бъде защитена, се налага използването на античния артефакт "Gana-Og". Преведено от египетски на английски това означава Time Lock – приспособление, което може да прехвърли един единствен човек назад във времето. Идеята е близка до тази на Terminator 2 – ако в миналото нещо се предотврати, то няма да го има и в бъдещето. Човекът, който трябва да се хвърли в тази самоубийствена мисия, разбира се, е Serious Sam...

В играта ще се насладите на една нова и уникална графична машина, която позволява абсолютно





всички ефекти на OpenGL с лек превес за притежателите на nVidia, макар че не са забравени Voodoo, 3D Labs, Ati и Matrox, S3 Savage и дори странният графичен чип PowerVR.

Ще онемеете, когато видите тези убийствени небеса и светлинни ефекти, достойни за поредната серия на Star Wars, водни площи, предизвикващи асоциации с пощенски картички от плажовете на Акапулко, невероятно големи и красиви планини и пустини и страхотна външна и вътрешна архитектура. Всичко това, че и много повече, е компилирано в нива с размера на половин София със спиращи дъха красоти. Сигурен съм, че поне година няма да забравя басейна на второто ниво, който хвърля такива отблясъци по стените, че се залеснах като гарга по станиолче.

Ако към това добавим, че Serious Sam върви добре на геймърски компютър от среден клас и дава възможност за игра на 800x600 при максимум детайли без да се усети зацикляне, би трябвало да се сещате за какво става дума. Представете си какво ще стане, ако опитаме на същото PC да пуснете Quake III A/TA или Unreal Tournament при същите настройки. В най-добрия случай на 20-30 кадъра. При Sam те са поне 60!

Но не това разби моята глава, разбира се.

Head Shot-ът дойде от геймплея



На толкова увлекателен и обаятелен екшън не бях попадал от много време. Хем е simple, хем не е. По принцип на най-лесна-





та степен (наречена оригинално Tourist) минавате нивото като багер през кофичка от кисело мляко. Но дори и на тази степен на "трудност" ще се сблъскате с интересни моменти например – Kills: 10/74, Found Secrets – 1/7. А останалите шест тайни къде са?? Ако не се впрегнете и от това, за какво да играете...

Моят съвет е да не почвате на степен, по-ниска от Normal, освен ако не играете още на кукли. :) Обърнете и внимание на NETRICSA (NEuroTRonically Implanted Combat Situation Analyzer) или иначе казано на малкото PC, инсталирано в главата на нашия човек, което ни помага, напътства и понякога досажда. От първото ниво, когато пристигате в Древен Египет, а времето е мрачно и вали, ще получите нагледни доказателства, че моите изказвания за еджина не са празни приказки. Когато отстреляте първите четири-пет гадини (единият пуква без ваше участие, защото го убива гръм) и след това се огледате, ще усетите някаква промяна – развиделило се е! И то толкова плавно и неусетно, че няма накъде! Дори и да не забележите този графично-природен феномен, очакват ви много нива, пълни с изненади, красоти, гадини и бутони, които отварят тайници или просто дават достъп до повече муниции или нови оръжия, ако бъдат натиснати в определени последователности.



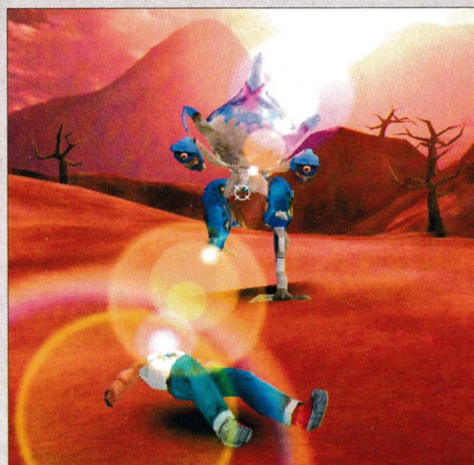
Всяко ниво е уникално – и като архитектура, и като начин на преминаване. Общото между тях, което ще откриете и в демото, е, че гадовете идват, когато вземете някаква екстра. Ако не минете през щита, няма да видите скелетния кон или летящите понички с големи ръце и уста. Но няма и да се отвори вратата, която ви пуска по-нататък. Така че нямате голям избор. :)))

На тема гадини и врагове Croteam са се постарали доста – има много видове и подвидове на всеки лошко, както и разнообразни междупланетарни килъри. Е, част от тях съм виждал вече, макар и леко променени – в DooM, Blood и Duke Nukem. Но какво по-хубаво от това да видиш старите гадини в нови дрехи?!

Като звук и музика Serious Sam конкурира лидерите в жанра и то съвсем реално. Когато има патаклама, sound-ът е див и агресивен, а фоновата музика е съобразена с обстановката. На нивото Oasis тя е доста арабска, из лабиринтите на пирамидите е типично етно, а из откритите пространства се чуват птича глъчка и врява. Звукът от оръжията е страховит и съвсем истински, дори малко повече от необходимото. Нямам идея какво може да е по-добро за тази игра.

Другото, на което Croteam са наблегнали seious-но, е мултиплейърът. Това, което ми липсва от 5-6 години насам, е чистата проба Cooperative play. Не Teamplay като в Counter-Strike (декларирам официално, че не харесвам, не мразя и не отричам горепосочената игра), просто може би ми е домиляло за бой по лошите в екип. Разбира се, има и всички други популярни видове мултиплейър. Но дори и в поизхабен от употреба вид, този тип игра има какво да даде –







split screen и то не само за двама, а за четири играчи!

Е, малко е странно да си долу ляво на екрана, но се свиква бързо. А и проблемът с това кой как ще управлява играча си също подлежи на дискусия. И все пак има разрешение – двама – на клавиатурата, един – с мишка с два scroll бутона и два-три клавиша от num pad-а и един – с joypad. Веселбата е страхотна, повярвайте! Ако не на мен, то поне на останалите трима!

Като споменах за това, се сетих да кажа нещо и за една друга част от играта – настройките и контролирането на героя. И тук екипът е показал целия си блясък. Персонажите, от които може да избирате, са засега трима, но имайки предвид, че в играта има вградена и възможност за игра 3-rd person режим и то само с натискане на един клавиш, стават два пъти повече. Условно казано. Много е готин и маркерът – той е бял по принцип, когато го насочите към нова гадина става зелен, а когато уцелите гада,





става червен.

Сетването на звука не е нищо особено – херцове, сила и soft или hardware режим. Но на тема графични ефекти и подобни екстри хърватите съвсем са се отплеснали. Ако започнете да си играете с настройката на изображението, може да прекарате един час в кликане :)). Има дори коригиране на всеки свят поотделно. Можете да изсилите например зеленото до крайна степен, да намалите синьото и червеното и да се чувствате така, сякаш през цялото време гледате през бутилка с ментовка. :)))

Всеки, който някога е играл FPS, не би следвало да има проблем с клавишите. Те са стандартни – посоки за движение, mouse look, strafe, shoot, jump и crouch. Поддържам се обаче джойпадовете и джойстиците на доста производители. Според мен това е направено, за да има възможност за игра на split screen, но кой знае истината!? Освен всичко друго, на един компютър могат да се пазят настройките за неограничен брой потребители.

Аз лично мисля да играя Serious Sam доста време – и в сингълплейър, и в мултиплейър. Дори се надявам да ви срещна лично face-to-face някъде из сървърите, които, надявам се, ще бъдат пуснати скоро из нашите интернет- и геймклубове. Ако ли пък не, до нови seriousни срещи из огромния и необятен Интернет!

Пеню Дачев



Fate of the Dragon е игра, която има какво да ви каже, има какво да ви предложи и ниският бюджет определено не личи от всеки втори неин пиксел.

傲世三国 FATE of the DRAGON

Не знам дали ще се съгласите с мен, но напоследък жанрът на стратегиите в реално време сякаш е изпаднал в рецесия. Идеи не липсват, но интерпретациите им по-скоро навяват чувства на частично разочарование. Все повече хора си казват нещо от типа на: "по дяволите, все пак това някъде сме го виждали, защо не се възползвате с пълни сили от предоставената ви свобода?!"... Геймърската общност все още не може да види достойна алтернатива на класическите заглавия в жанра, като Starcraft и Red Alert с неговата втора част. Естествено, този жанр не е застрашен от деградацията, която от известно време разяжда походовите стратегии.

Апокалиптичните усещания в случая са излишни. Както вече стана дума, страхотни идеи не липсват.

Fate of the Dragon е

нещо като геймърски вариант на Miramax

най-голямата независима филмова компания, която не е свързана с Холивуд. Практика на Miramax е да продуцира заглавия с ниски бюджети и добри идеи, които впоследствие се превръщат в суперхитове (е, не всички де). След такова интро сигурно вече се питате – какво ли е пък това?!

Това е една много, ама много интригуваща игра. Произведена е от малка и независима китайска софтуерна къща – Overmax Studios, и е продуцирана от Eidos. Това е стратегия в реално време, а действието се развива някъде преди около 15-20 века в Китай. Както разказва началното филмче, император Лин, умрял и естествено, всички благороднически родове проявили интерес към престола му. Страната била обхваната от хаос, а на трона се възкачил Дън Зу от рода Хан. Останалите родове обаче не били съгласни с този развой на събитията и започнала гражданска война, в която "многозина доказа-





REALTIME STRATEGY

графика	★★★★☆
звук	★★★★☆
геймплей	★★★★★
общо	★★★★☆

PC CD ROM

издател 1xCD
EidosInteractive
http://www.eidosinteractive.com

системни изисквания
P 300 MHz, 32 MB RAM, Win 9x/ME
300 MB free HDD, DirectX 8.0, 3D Video

ха себе си в битки като герои".

Трима от тези герои са обект на специален интерес от наша страна. Те са нещо повече от всички останали, защото успели да постигнат повече от останалите, взети заедно. Първият, Лиу Бей, бил властелин на Юга и господар на царството Шу. Вторият, Цао Цао, бил известен със своята бруталност и господствал на север в царството Вей. Третият, Сън Куан, не е ясно кое царство контролира, но за него се разбира, че е опитен дипломат и хитър играч на политическата сцена. Той е готов да се съюзи с всеки от другите двама, стига това да му донесе в дългосрочен план достъп до властта и контрол над така желания императорски престол.



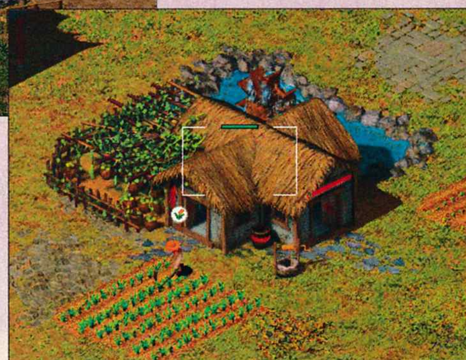
Вярно, китайският ми никога не е бил силен, така че транскрипцията на горните имена е моя свободна интерпретация. Но началното филмче към играта е страхотно и според мен спокойно може да се мери с коя да е от анимациите, появили се напоследък на кино. В него можете да видите епичните размери на битката за обединение на разединеното китайско царство. Инсталацията на играта протича малко особено като само искам да отбележа, че има някакъв проблем с разпознаването на диска в CD-ROM-а, така че понякога като нищо да се чудите защо, по дяволите, за пореден път играта не тръгва.

Още със стартовия екран си личи, че

бюджетът е бил скромен

Това в никакъв случай обаче не трябва да бъде възприемано като слабост на играта. Даже напротив – наличието само на най-необходимите четири-пет опции всъщност улеснява неимоверно играенето и ви дава възможност да се потопите по-бързо в самото действие.

Fate of the Dragon е странен меланж между Starcraft като предистория и основна сюжетна нишка и Age of Empires като геймплей, бойни единици и усещане за игра. Точно тук е майсторството на скромната китайска компания, която е успяла да постигне оптималната комбинация в смесването, без да липсват и нови идеи. Първоначално избирате с кого от тримата китайски герои да играете. Мултиплейърът също не е пропуснат. Ако сте запален фен на стратегиите, няма да имате никакъв проблем с навлизането в играта. Ще имате нужда от малко време, единствено за да свикнете със странния китайски, който се лее от колоните. Уви, навсякъде китайският е основен и единствен начин за комуникация. Явно е нямало пари за озвучаване на друг език, но пък така се усеща автентичната атмосфера. :-)



Когато започвате нова кампания, имате възможност да стартирате с подробен туториал, който е много полезен и в който ви се обясняват леките особености в геймплея. Иновациите в това отношение могат да бъдат обединени под една дума –

Комплексност

Като всяка добра стратегия, и Fate of the Dragon ви поставя пред предизвикателства, които могат да бъдат преодолени само чрез правилното взаимодействие и последователност в решенията ви. Така например в играта не можете просто ей-така да обучавате бойни единици в казармите, конюшните или полигоните за стрелци. За целта първо трябва да създадете прости работници, които да пратите в казармите, където те получават съответната военностроева подготовка и се превръщат в бойни единици. За да построите обикновените работници, от своя страна се нуждаете от жито и дървесина. Житото се добива във ферми. Колко странно, нали?! Особеното при фермите, както между впрочем и при всички сгради в тази игра (с изключение на академията, където развивате различни технологии) е нуждата от работна сила. С жито обаче се задоволява само простосмъртната рая. За войниците е нужен хляб и вино, а те се произвеждат в работилницата.

И като казахме "войници", военната част на играта също крие някои любопитни моменти. Така например, когато тръгвате в бой, задължително е нужно да изпратите с войската си и обоз. В един момент вашите войници огладняват и ожадняват, точно както в реалния живот. Всяка бойна част има различен капацитет на издръжливост, но щом видят обоза разпънат, всичките ви войни започват да плюскат като прасета, след което отново са готови за бой.

Както личи от горните редове, Fate of the Dragon съдържа елементи и на други особено популярни стратегии – Settlers, Ceasar... И някаксси използването на чужди идеи изобщо не дразни. Даже напротив, в един определен момент си казваш – браво, все още има хора, които могат да правят хубави неща, без да изразходват многомилионен бюджет. За съжаление играта има някои малки бъгове, които обаче в никакъв случай не са тревожещи и дразнещи.

Системните изисквания са просто смешно ниски и тази игра ще работи абсолютно безпроблемно на всякакви компютри от Pentium с 32 мегабайта памет нагоре и каквото и да е видео.

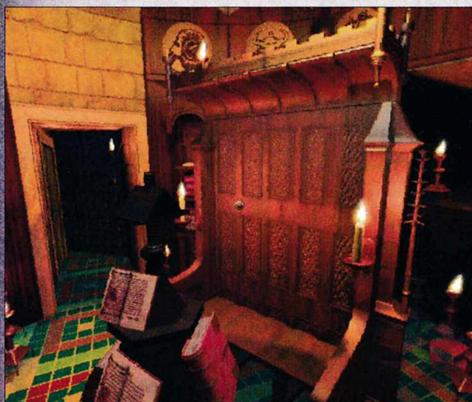
Трудно мога да предам с думи удоволствието, което изпитах през дните, когато играех Fate of the Dragon. И то не беше породено от някаква зашеметяваща графика или революционен геймплей, а просто от удоволствието да играеш – просто и неподправено, достъпно за всеки.

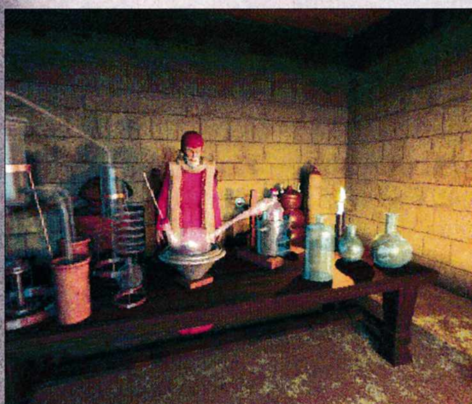
Александър Бойчев



Моментът настъпи и Орденът най-после ще си отмъсти. Краят бавно се приближава. За да предотвратите настъпването на Армагедон, трябва да съберете четирите сатанински ключа преди отмъстителните фанатици от Ордена на тамплиерите...

THE MESSENGER







През втората половина на XI в. Йерусалим е превзет от селджукските турци. Християнският свят трябва да защити Божи гроб. Различните обществени групи и сили имат своя мотивация да се борят. Папите смятат, че един военен поход на Изток ще обедини европейските християни под духовната им власт... През 1118 г. част от войските, предприели кръстоносни походи, основава Ордена на тамплиерите в Йерусалим. Те защитават християнските поклонници и Гроба Господен. През 1312 г. орденът е забранен и закрит...

Тези исторически събития са провокирали въображението на момчетата от Dream Catcher Interactive, за да създадат един наистина добър куест. The Messenger е едно от доказателствата, че жанрът се възражда.

Геймплеят

е интересна смесица от чист куест и игра с adventure и action-елементи. Можете да говорите с NPC-тата, да събирате, комбинирате или разделяте, разглеждате и използвате предметите от инвентара си. Той е интересно построен. Можете да носите до осем предмета (няколко комбинирани се броят за един). На различни места попадате на ковчежета, които са бездънни и нямат ограничение на броя предмети, които побират в себе си. Всяко едно от тях, без значение къде се намира, представлява нещо като врата към мястото-склад, където могат да се съхраняват всички предмети. Действието се развива изцяло в Лувъра, но преминавате през няколко етапа, които представят различни епохи. Започвате приключението в наши дни, преминавате през средновековието, когато управлява Чарлз V, ренесанса от епохата на Хенри IV, 1789-та, когато избухва Френската революция, периода на Луи XV, и се завръщате отново в XXI век. От самото начало на играта разполагате и с план на всички етажи на музея. Той ви улеснява много, тъй като можете да си спестите обикалянето и да се пренасяте по картата с едно кликване. В инвентара си имате и иконка, която ви засипва с факти за тази френска забележителност. Можете да проследите цялото развитие и история на Лувъра.

Играта е добре балансирана, не много трудна, но не и елементарна. Няма да ви омръзне лесно, ако си падате по нейните родственици. Споменавайки ги, не мога да пропусна да подчертая приликите с Dracula 2: The Last Sanctuary (четете ревю в брой 34). Управлението е организирано по абсолютно същия начин, има прилика и в логиката, която следвате при решаване на пъзелите. Въпреки това разликите са достатъчно много и лично аз ви препоръчвам и двете игри.

Историята

не бива да ви бъде спестявана. Тя е едно от предимствата на всеки добър куест. Вие сте Морган Синклеър – дъщерята на реставратор, работил в Лувъра. С очи, изпълнени с тревога, болка и гняв изслушвате касета, оставена от вашия баща. По време на работата си той се е натъкнал на каменни плочи, оставени от древна извън-

ADVENTURE

графика	★★★★½☆	PC CD ROM
звук	★★★★★☆	
геймплей	★★★★★½	
общо	★★★★★☆	

издател *2xCD*
Dream Cathcer Interactive
http://www.dreamcatchergames.com

системни изисквания
P 200 MHz, 32 MB RAM, Win 9x/ME
DirectX 7.0a, 3D Video, 4x CD-ROM

земна цивилизация, които известяват за края на света. Щом касетата е във вашите ръце, значи баща ви вече не е между живите. На записа той ви моли да направите едно нещо за него – да повярвате на думите му и да го послушате. Ето и неговия разказ...

В древността част от тамплиерите са подложени на гонения и избивани, заради което продават душите си на Лукавия. Дяволът създава четири сатанински ключа, които ще донесат разруха и хаос на Земята, ако бъдат събрани на едно място. Изглежда е настъпил моментът да защитите вашия свят от отмъщението на Черните тамплиери. В битката със Злото ви води и помага един от Белите тамплиери, който се явява като призрак, поддържан от некроманска магия. За да предотвратите страшното събитие, неведнъж трябва да се осланяте на женската си хитрост и да прибягвате до кражби и убийства. Ще използвате различни маскировки и предрешения, за да избегнете охраната, ще се представяте за различни хора...



Героинята

ви е много добре изградена. Честно казано беше започнало да ми писва да гледам кукленската хубост на другите компютърни момичета. Просто понякога те са толкова еднотипни. Морган е момиче с екзотичен вид и специфично излъчване, с реализъм в образа си. Тя е сексапилна, но и умна, чувствителна. Интересно хрумване на авторите е начинът, по който я приемат нейните средновековни помощници – като жена, изпратена да спаси света...



Техническото изпълнение на играта е добро, но има какво още да се желае. Цветовото разнообразие не е много голямо. Светът, който ви заобикаля, е красив, но прекалено статичен поне според моя вкус. Освен това всичко ми се струва твърде червено, може би защото повечето светлинни източници са огнени. И все пак има и по-красиви решения на въпроса.

Говорейки за пламъците, трябва да споделя едно свое разочарование. Ужасно е да виждаш как пикселизираното жълто петно в дъното на коридора, което би трябвало да е горяща факла, едва потрпва на мястото си и не променя светлината в стаята дори и най-малко. Има и една пещ, която стои като фототапет и не създава дори елементарна илюзия за движение. Като цяло и най-високата разделителна способност, която ви е позволена, никак не е висока. :-(Все пак графиката е добра, но не е на нивото, което би могла да достигне. Действието се развива през очите на героинята – т.е. first person view, а обектите са предварително рендвани. И тук, подобно на Dracula 2, е използвана 360 градусова панорама. Това ще рече, че можете да въртите камерата във всички положения. Като цяло графиката е приятна, а най-добрата картинка може да се види по време на филмчетата.

Звукът също е на ниво. Наблегнато е и на малките детайли. Чуваме

кучешки вой, стъпки и всякакви други психарии

Ефектите допринасят за подходящата атмосфера, която е наистина добре пресъздадена...

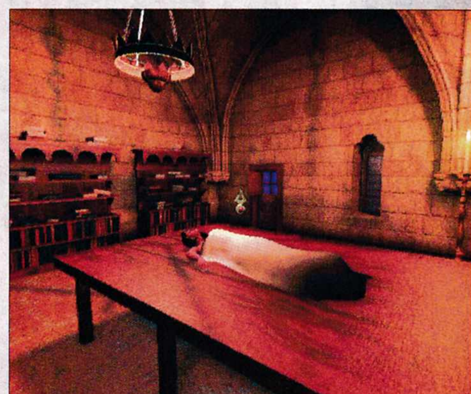
Друга особеност на играта е това, че при пътуване през времето губите предметите си. Част от тях (ненужната) така и не откривате, а останалото е в сандъците, за които споменах по-рано. Ако пък загинете геройски в битката със Злото и не сте правили save много скоро, с облекчение ще откриете, че авторите са се погрижили за вас. Не започвате автоматично от началото, а само от момента, когато сте навлезли в дадената епоха.

Иска ми се с последните си думи отново да влея оптимизъм, след като възторгът ми се поохлади покрай коментара за графиката. Играта наистина си заслужава и е едно много приятно изживяване!

Лили Стоилова











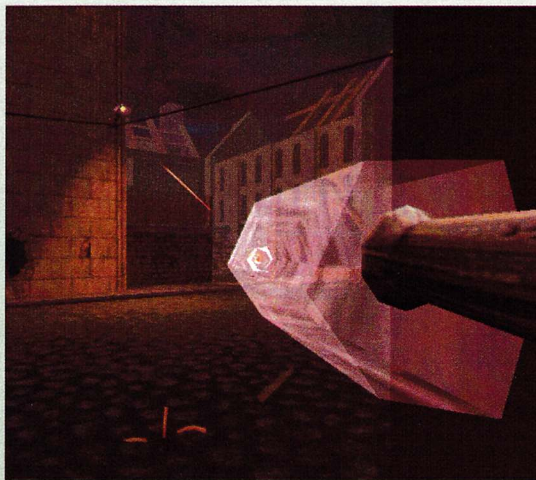
Първо Той създаде компютъра и каза: "Мощен е", после създаде геймъра и каза: "Умен е", накрая създаде играта и въздъхна: "Ще се пачва"...

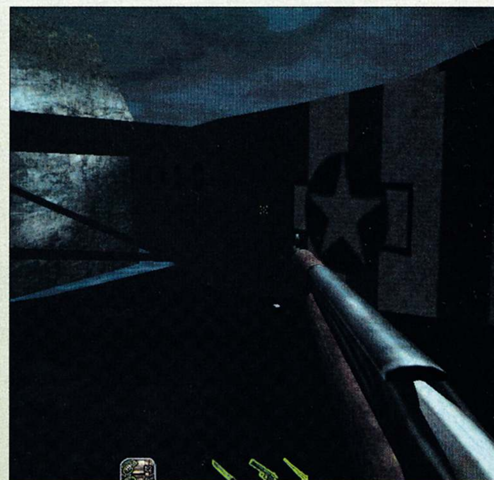
- WWII - NORMANDY

Идеята за борба с нацистите беше заложена още в първия 3D Shooter – легендарния Wolfenstein3D. Втората игра, която ни даваше възможността да колим, стреляме и дезинтегрираме шваби в униформи на войници от SS, беше полската Mortyr. С малко по-добър арсенал от оръжия и алгоритъм за поведение на противниците тя щеше да се превърне в безспорен хит, но се удави в забрава. Преди половин година се появи и първият screenshot от Return to Castle Wolfenstein... И ето сега група юнаци са решили да спретнат игричка на подобна тематика и да посгреят геймърската общност преди продукта на ID Software да се е появил. Но както добре разбирате, хубава игра не се прави само с големи мерации и бюджет на кънтри група от Среден Тексас...

Инсталирате играта и на фона на приятна музичка се появява логото ѝ. Дотук добре, да видим и интрото... Мина минута, а интро няма. "Е, от мен да мине", казвате си, "сигурно съм го пропуснал, докато съм щракал нервно с мишката. Не може да няма Play Movies меню". След още една минута сте разбрали, че за филмче парите просто не са стигнали. :(Първата ви мисия е ясна – тя е нещо като заместител на отсъстващото интро. Вие сте британски войник, който след неуспешен парашутен десант на брега на Нормандия, остава сам и трябва да се измъкне от Германия, избивайки всичко по пътя си (публиката се надига в Мексиканска вълна и започва да скандира – "Герой! Герой!"). Преди всяка мисия ще получавате нареждания от генералния щаб за конкретната си задача. Не ви ли се струва малко абсурдно човек, който надали ще се прибере в графството си в Кент, да пита по радиостанция какво още има да свърши, вместо да ревне за помощ...?







Ще започна с недостатъците на играта. На първо място стои енджинът – Lith Tech 1. Признавам, това е един добър и реалистичен енджин... Или по-точно беше преди три години. Нали си спомняте Blood 2? Да, именно Blood 2, защото графиката е брутално грозна. Да вземем например един германски войник. Той просто е идентичен с боеца, който седи от лявата му страна.

Нищо лошо, може би са близнаци

Но какво да кажем, когато цъфне третият, и четвъртият и т.н. солджър с аналогичен вид. Но това не е болка за умиране, ако в рекламата не пишеше "Невероятно реалистична графика със скелетна анимация и мимики на лицето". За невероятна, хубава графика или каквато и да е реалистичност и

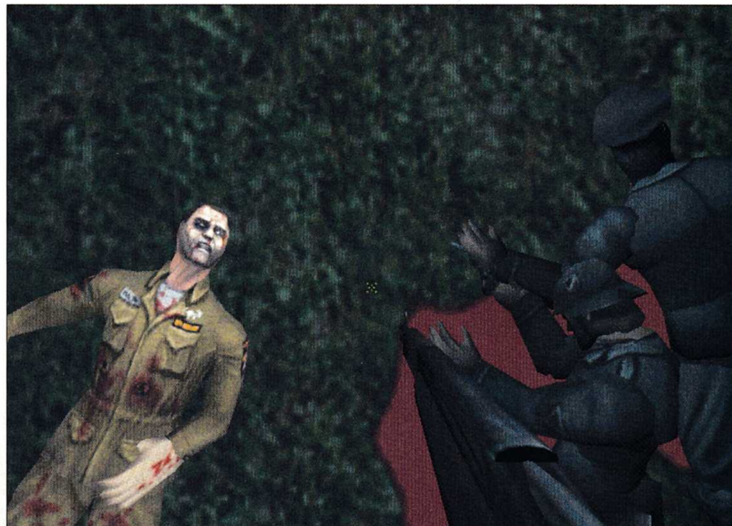
FIRST PERSON SHOOTER

графика	★★★☆☆
звук	★★☆☆☆
геймплей	★★★★☆
общо	★★★★☆

PC CD ROM

издател 1xCD
Valusoft
http://www.valusoft.com

системни изисквания
P 300 MHz, 32 MB RAM, Win 9x/ME
200 MB free HDD, 4 MB Video card

дума не може да става (3D-теренът е придружен с 2D-спрайтове на растителността наоколо). Скелетна анимация аз лично не видях, освен ако не са имали предвид

анимация, правена от скелети, привикани от некроманта на екипа

който иска да намали парите, изплащани за хонорари.

Като цяло графиката не е толкова дразнеща, но бъгове позволяват да си заврете носа в бронетранспортьор и да шпионирате врага оттам или пък нацистката гад да ви забелязва, много преди да сте я мернали. Това са недопустими неща. Музика изобщо няма, а звуковите ефекти са допотопни.

Но стига критика – играта не е чак толкова отчайваща. Сред мисиите присъстват няколко оригинални идеи. В една от тях вие се намирате в бункер, въоръжени с РПГ – ръчен противотанков гранатомет (а не role playing game) и целта ви е да спрете връхлитащите Panzer-и (тоест танкове). По време на друга задача ще трябва да обезвредите две огромни оръдия, за да могат съюзническите войски да направят успешен десант с кораби. Арсеналът ви се състои от нож, пистолет, пушка, submachinegun, познат ни от No One Lives Forever (който е правен с втората версия на същия енджин) и, разбира се, РПГ-то. За мое найголямо съжаление нямате снайпер за разлика от гадовете фашистки, които си имат. По време на битката можете да си помагате и с ръчни гранати и противопехотни мини. И понеже арсеналът ви е тоо-олкова "голям" и "разнообразен", нито едно от оръжията няма алтернативна стрелба. :(Това също нямаше да е голям проблем, ако оръжията ви имаха малко по-голяма реалистичност, а не само разлики от типа на "това е скорострелно, но слабо и неточно, онова стреля бавно, но за сметка на това е много прецизно, а хвана ли гранатомета, пуцам наред".

Оръжията нямат откат, не трепват при стрелба, нямате и бутон за презареждане. Но в това се крие и част от чара на тази непретенциозна игра. Ако си представите, че играете Wolfenstain 3D с подобрен енджин и арсенал, то ще се отлепяте от монитора само за едноминутни прибежки до Little Boys Room и до денонощния.

Тук трябва да спомена и друг недостатък на играта – тя е лесна. Не-е-е, тя е просто елементарна. Единствено на най-високата степен на трудност ще се замотаете повече от десет минути, преди да минете някоя мисия. Не знам обаче как авторите са го постигнали, но във всеки момент, в който бях решил да захвърля играта, те ми поднасяха по една изненада, която пак ме задържаше пред екрана. Къщите и сградите, които видях по време на мисиите, са невероятно убедителни в своята олющеност и невзрачност. Нонстоп екшънът е на подходящо ниво. За съжаление героят ви се движи като психопат в усмирителна риза и клавишите за Duck и Jump са по-скоро козметични, отколкото функционални. За сметка на това AI изобщо няма и се получава като в израза "Ти си грозен, но за сметка на това си тъп".

Накрая ще кажа, че играта си заслужава, само ако сте луд фен на тема Втора световна война, прежаднели сте за някакъв 3D-shooter или просто сте живяли в Танганайка през последните десет години и нямате представа от игри. Все пак тя си остава един доста приятен начин да убиете 20 минути, ако не ви се захваща с нещо сериозно.

Георги Панайотов

В едно интервю, което четох преди време, шефът на BlueByte едва ли не се кълнеше, че вероятността да има Settlers IV е приблизително равна на това да дойде Апокалипсисът. Но ето че и това се случи (Апокалипсисът де :-)).



Settlers IV



Settlers IV е игра с подчертано гейски уклон. Още от началното меню се усмихва едно симпатично момченце, което създава абсолютно недвусмислени асоциации. Във всичките анимации по време на безкрайните часове, прекарани в завладяване и култивиране на нови места, все момченца се виждат – едно от друго по-симпатични. Вярно е, че последният release на Settlers III беше с амазонки, но типовете от BlueByte можеха да вкарат някоя мадама просто така... за украшение.

При все че не предлага интензивен гейминг, реки от кръв или някакви гениални дизайнерски хрумвания, Settlers IV е дяволски (в найбуквалния смисъл на думата) зарибяваща игра и може да докара дори закоравелия трениран геймър до маниакална депресия. За това обаче след малко – следващите редове са за хората, които не са имали контакт с лидера в списъка, подпечатан с марката BlueByte (blah..., има ли такива въобще?).

Жанрът на новия Settlers е

"извратена аграрна стратегия в реално време"

Целта – да се завладеят и култивират нови земи, а междувременно и да се опази селището от похожденията на другите играчи. Та тупват се някаква бройка момченца насред нищото (което може да е както полянка, така и пустиня) и започват да се озъртат. В комплект с тях има кирки, лопати и други банални оръдия на труда, които се употребяват по начин, угоден на играча, но все пак с цел благото на колонията. За разлика от игри като Command & Conquer тук не се занимавате с прищевките на всяко човече, а издавате заповеди къде какво да се строи и подчинените ви сами решават как да си разпределят работата (т.е. кой да кълца дърва, кой да лови риба, кой да строи и т.н.). Контролирате единствено бойните типове и няколкото вида специалисти, на които трябва да се каже къде точно да действат. Тъй като наготово получените първоначални ресурси се изчерпват неимоверно бързо, задача номер едно е да подсигурите добива на материали, а впоследствие да започнете изграждането на селището.

Може да играете с три различни нации – римляни, викинги и маи (в Settlers III бяха други). Макар и с различна на пръв поглед външност, те са братя по душа (виж първото изречение на статията) и използват принципно еднакви сгради и системи за развитие на колонията. Последното, разбира се, не им пречи да се ступват един друг, когато им се случи да се срещнат в гората. Обикновено целта на мисиите е именно да светите маслото на противниците.

Нещата, които могат да се произвеждат, добиват, използват и т.н. клонят към бройката 30 и не смятам да ги изреждам тук, но в общи линии всичко започва от дърветата и камъните, необходими за

AGRARIAN RTS

графика
звук
геймплей
общо





издател 1xCD
BlueByte
www.bluebyte.net

системни изисквания
P 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
330 MB free HDD, DirectX 7/8, 3D Video





построяването на всяка сграда. Впоследствие ще откриете, че за получаването на някои от по-екзотичните суровини е необходимо да построите не една, а няколко сгради, които работят в комбина. Например добивът на златни кюлчета става след преработката на златна руда, което е възможно, само ако в наличност има въглища. И двете суровини обаче се добиват от мини, чийто персонал много обича да похапва хляб, риба или месо и вдига стачка, ако не получи кльопачка навреме. Хлябът (for example) се произвежда в пекарна, която работи с вода и брашно, водата идва от кладенци, а брашното от мелница. Мелницата се захранва с жито, което произвеждат косачите. Като цяло сградите също не са никак малко и някои могат да бъдат построени едва след около час игра.

Малко повече за

отбранителната система

Бойните единици са три основни вида – два стандартни за всяка раса (типове с меч и типове с лък) и един, който варира. Всеки от тях може да бъде обучен с една от три различни степени на умения (като по-добрите войници струват повече златни кюлчета). Всяка група борци може да има и шеф, който ги надъхва срещу враговете. Магьосниците, които се появяват след построяването на голям храм, също могат да нанесат щети от военен характер, но умеят и да просят разни благини от боговете, да изравняват планини и още няколко подобни фокуса. Всичко това е възможно, само ако в наличност има достатъчно мана, а тя се получава от алкохола, който сте принесли в дар на боговете.

Тук е моментът да разкажа за учудването си от факта, че за всяка раса има точно по три мисии (или ако предпочитате карти). На пръв поглед това е крайно недостатъчно, но ако човек опита да изиграе което и да било начално ниво от трите кампании при найлесна трудност, веднага става ясно, че по-малко от 10-тина часа не ви мърдат. На моменти ми се струваше, че човечетата се влачат безкра-а-а-йно бавно, а на всичкото отгоре няма опция за регулиране на скоростта, което е предпоставка за полудяване. Към кампаниите на трите раси са добавени и 12 мисии срещу The Dark Tribe и това е единственият момент в играта, където може да се говори за някаква история. Morbus, шефът на The Dark Tribe, се отворил на боговете в неподходящ момент и те го разкарали. Впоследствие той освирепял и започнал да сади гъби (ама не от ония вкусните), които преработва и използва, за да прави магии. На всичкото отгоре гаднярът скапва цялата обработваема земя и трябва да си я отвоювате малко по малко.

Като стана дума, ще трябва да се отдели един абзац и за графиката. Знаем, че вече има достатъчно реалновремеви стратегии, където може да завъртите камерата така, както си пожелаете (например последния Populus). Изработването на подобна игра изисква внимателното моделиране на всички обекти, което почти винаги води до един неприятно ръбат резултат. Хората от BlueByte са преценили, че предпочитат да насочат усилията към изпипване на стратегическата част –

гъвкав интерфейс и перфекционизъм в рисунките

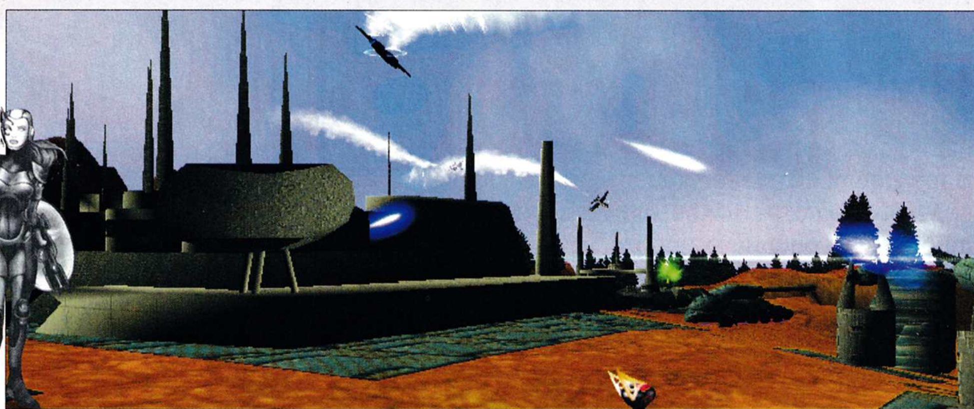
Като не броим това, че всички settler-и са момченца, графиката е наистина много добра, в което може да се убедите чрез специалната Zoom функция (достъпна и чрез scroll-бутона на мишката). Анимациите са създадени с огромно желание – както в самата игра, така и по време на cut-сцените (изработени от друга фирма по поръчка). Може да си пуснете Settlers IV в разделителна способност до 1280x1024, но според мен 1024x768 е оптималният режим за игра, ако пред вас стои 17-инчов екран.

Ако досега не сте играли някой от предишните Settlers или просто сте забравили как става номерът, горещо ви препоръчвам да отделите час-два на туториалите (т.е. образователните нива), където ще получите представа за gameplay-я и някои от тънкостите в играта. В противен случай силно се съмнявам, че ще успеете да подкарате колонията в правилната посока. И се въоръжете с достатъчно търпение.

Три раси, една планета. Няма място за всички!

TIMES OF CONFLICT

Напоследък на пазара за компютърни игри излизат страшно много неща и за всеки производител е важно да съумее да се разграничи от конкуренцията си. Затова той трябва да създаде някакъв оригинален продукт. Едни от жанровете, които изпитват най-голяма нужда от нещо по-свежо, са стратегиите в реално време и 3D екшъните. Поради тази причина много фирми започнаха да правят различни експерименти като например да съчетаят няколко жанра в едно. Творението на Microids Times of Conflict е правено на този принцип. Това е стратегия в реално време с походови елементи и още нещо.



В основата на историята стоят

три цивилизации, които враждуват

още от дълбоки времена – The Order of the Guild, The Foundation и The Alliance. Всяка има за цел да установи пълен контрол над планетата Едаер. Действието на играта се завъртва около края на битката при Исанн. И трите враждуващи страни са изтощили взаимно силите си. Нито една от тях не може да се провъзгласи за победител в сражението. Затова всяка трябва да построи наново своята база, за да се приготви за последния и решаващ сблъсък.

Цивилизациите са представени с по един герой. На вас се пада честта да изберете с кого от тях ще играете. Предводител на The Order of the Guild е Кайл Медаркин, който смята, че наставленията на техния пророк ще помогнат за победа над нечестивите. За The Foundation се бие млада и сексапилна дама на име Ерам Херст. Тя оглавява програмата за разширяване на териториите, ръководена от президента на The Foundation. Нейна мисия е да умиротворява варварския народ. На страната на третата цивилизация стои Андраго Килмет – легионер от Войските на смъртта. Той би пожертвал живота и амбициите си в името на господаря на The Alliance.

След като сме се запознали с главните действащи лица и с интригата, можем да преминем и към самата игра. Основното действие се развива на една

обширна стратегическа карта

разделена на множество територии. Враждуващите страни са разположени в различните ѝ краища. На нея времето протича на ходове, като един ход е равен на една луна (така се измерва времето на планетата Едаер). От тази карта давате наставления на вашия герой кои територии да атакува. На негова страна застават и трима помощници. Разговорите с тях протичат под формата на диалог като дори имаме избор да подбираме някои от репликите си. Те ви дават ценни съвети и спомагат за разкриването на по-нататъшната история. Четвъртият човек, с когото можете да си говорите, е главният ръководител на цивилизацията, чиято страна сте взели. Той обикновено ви съобщава какви изисквания има към вас.

След като героят ви се озове на вражеска територия, действието на играта се прехвърля на триизме-



REALTIME STRATEGY

графика	★★★★½
звук	★★★★½
геймплей	★★★½
общо	★★★★

PC CD ROM

издател 1xCD
Eugen Systems / Microids
http://www.microids.com

системни изисквания
PII 266 MHz, 64 MB RAM, DirectX 8.0
230 MB free HDD, 8 MB 3D Video Card

рен терен, където водите битката в реално време. Интерфейсът е удобен и интуитивен, затова много хора ще се почувстват в свои води още в началото. 3D-енджинът предполага и пълна свобода на движение на камерата. Може да я завъртите на 360 градуса, да приближавате и отдалечавате. Хубавото в случая е, че имате няколко гледни точки, от които да избирате.



Сградите, които строите, са предимно за войската ви. Има и няколко защитни кули и съоръжения, но няма сгради, чрез които да ъпгрейдвате единиците си. Няма и работници (всичко се строи подобно на Command & Conquer). Така че вниманието е съсредоточено главно върху бързото построяване и укрепване на базата, както и върху

Воденето на битки

Особено впечатление прави възможността да влезете в бой с врага с пехота от около плюс минус хиляда души. Това не затормозява играта, тъй като самите хора не са триизмерни, но са достатъчно детайлни. Естествено, различните видове танкове, въздушните и морските единици са изцяло 3D и са анимирани изключително добре. В Times of Conflict контролирате два вида ресурси – петрол и аари (нещо като злато). Първият се добива от петролни кладенци, а вторият от селищата Аari.

След всеки ход/луна трупате по 400 honor points, независимо от това на чия страна сте застанали. В случай на победа над врага, без значение дали сте разбили дезертьори от битката при Исанн или батальони на другите цивилизации, получавате допълнителни honor points. Броят им зависи от ранга на героя ви. Точките, които трупате, служат за закупуването на допълнителни войски, които да подкрепят вашата армия. Това обаче става, само когато се намирате на стратегическата карта.

С течение на играта, героят ви получава по-високи рангове. Те са различни за отделните раси. Андраго Килмет например може да бъде повишен в следните длъжности – генерал на Войските на смъртта, командир, канцлер, полковник, генерал и маршал.

Освен стандартна кампания и мултиплейър (до осем играчи), съществува и т.нар. Battle Mode, където водите само сражения. В този режим на игра съществуват два вида карти – първите са с ресурси, а вторите – без. Във втория случай ви се дават направо по 50 000 единици петрол и аари, а това как ще ги оползотворите, зависи само от вас.

Първото нещо, което ме подразни

в Times of Conflict, бяха анимациите. Не че не са качествено направени, напротив. Работата е там, че интрото се припокрива и с трите филмчета, с които започват кампаниите на отделните раси. Единствената разлика е, че се говорят различни работи.

Друг недостатък в играта е цветовото оформление. Сградите и всички триизмерни единици са оцветени в преобладаващи тъмни тонове – предимно сиво и черно. Това рязко контрастира на терена и пехотата, които са доста шарени. При управлението на толкова голяма войска е доста вероятно да възникнат някакви проблеми. Например когато на полесражението се сблъскат около хиляда, хиляда и петстотин души, малко трудно е да се разбере кои са ваши и кои не са. Контролирането им става невъзможно, а на вас ви остава само едно – да наблюдавате битката и да се надявате късметът да е на ваша страна.

Музиката и особено звукът в играта не се отличават с кой знае какво качество. Придвижването на някои от частите е озвучено ужасно. Всичко това, примесено с малко бъгове, разваля удоволствието от играта. Определено можеше да се положат малко повече усилия.

Владимир Тодоров



EXPLOMAN







Според някои гейм-индустрията е придобила по-голяма популярност след появата на 3D-ускорителите и като цяло игрите са преминали на следващо ниво на реализъм. От моя гледна точка 3Dfx и компания оказват положително влияние на продуктите едва в 10-15% от случаите. Това важи предимно за заглавия, където става дума за интензивна графика и много кадри в секунда, които не са постижими по друг начин, освен хардуерно. В останалите случаи въпросните технологии доведоха до тонове заглавия, правени по един калъп (разбирай - различаващи се само по текстурите и интрото) и още толкова нескопосани тъпи игри, които не са нищо повече от кичозни преработки на класически хитове. Всичкото това нямаше да го пиша, ако Exploman не е точно такава грешка на природата, която те кара да се питаш: “кой, по дяволите, ги купува тия парцали”.

Преди време Hasbro успя да осъди няколко компании за плагиатство на идеи, които заимствани от класически игри, появили се преди повече от 10 години. Предполагам, че ако решат, Hudson Soft могат да осъдят производителите на Exploman за интелектуална кражба на идеи от Dyna Blaster - едно от най-успешните arcade-явления на



миналото десетилетие. От друга страна е малко съмнително дали някой въобще би искал да влиза в юридически спорове с хора, които “творят” неща като въпросното израждане на гейминдустирята.

Прави впечатление, че в Exploman всичко е зелено. Действието се развива в триизмерен лабиринт, погледнат от височина и някакъв ъгъл. По коридорите се движи главният герой и размята бомби в случай, че му наредите да го прави. Физиономията и външният му вид могат да бъдат в няколко варианта, а изборът става в началото на играта. Освен него из мястото щъкат банда различни по вид и лошотия злодеи, които са обединени от факта, че са еднакво грозни. Бомбите гърмят със закъснение и винаги една след друга. Безразборното разхвърляне на тонове тротил е невъзможно, тъй като в наличност винаги има ограничено количество експлозив и нови бомби не може да се оставят преди да гръмнат старите. За да се приеме, че дадено ниво е превъртяно, гадовете трябва да бъдат избити до крак, а Exploman-ът да се дотътри до нещо като шахта (или по-скоро земна врата към склад на ресторант), което представлява крайната точка.

Освен по коридорите “главният герой” може да минава през специални местенца, както и да се катери и по самите стени на лабиринта, но по незнайна причина не може да тупне в ниското просто ей-така. От време на време се срещат камънаци (които могат да бъдат разтрошени с взрив), разни нечупими артикули, които допълват вътрешния интериор на нивата (като дървета и птичи гнезда) и плантации от цветенца, “окосмили” определени части на лабиринта. В пристъп на ярост открих, че въпросните лехи можели да се чупят, а впоследствие да дават и награди. Не, не става дума за free апартаменти или обяд за двама - при добър късмет Exploman ще има на разположение една бомба в повече, ще се движи по-бързо и тем подобни неща, познати от Dyna Blaster.

Играта поддържа всички режими, в които 3D-ускорителят би си помислил да тръгне, както и разни буферинги, филтри и т.н. крайно безмислени чудесии за подобен вид игра, които вкупом увеличават вероятността от зависване на компютъра между гърмежа на две бомби. Достъпен е и софтуерен режим, чието присъствие, разбира се, не е плод на къртовски труд на програмистите, създали играта, а стандартният windows-ki openGL.

Друго, друго... май няма.

Георги Пенков

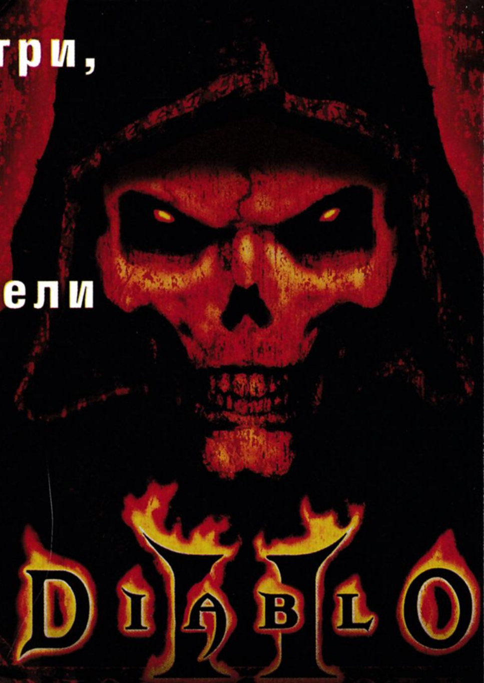
BOMBERMAN CLONE

графика	★★★★☆☆	PC CD ROM
звук	★★☆☆☆☆	
геймплей	★☆☆☆☆☆	
общо	★½☆☆☆☆	

издател *1xCD*
CDV Software
http://www.cdv-explomaen.de
системни изисквания
P 200 MHz, 32 MB RAM, Win 9x
100 MB free HDD, DirectX 7.0a, 3D Video



най-нови лицензирани игри,
50 компютъра
Pentium III,
667Mhz,
19" монитори,
мощни графични ускорители
Geforce2
PlayStation 2



DIABLO II

гарантиран бърз достъп до INTERNET

ползване на HEADOFF мрежата

компютърен клуб

МАСКАТА Z

само 1 лев на час





Компютърен клуб МАСКАТА Z
ул. Д-р Стефан Сарафов 24
тел.: 953 41 29, 088 887 672
Предлагаме Ви: уютно кафе, зала с климатик, магазин за софтуер и хардуер

F1 Racing CHAMPIONSHIP



Ако са ви писнали вече изтъпелите състезания на тема Формула 1, тази игра определено ще ви хареса. Спокойно мога да кажа, че новата епоха за F-1 симулаторите вече настъпи!

Какво ново може да се очаква от спортен симулатор? Сигурно всички си задаваме този въпрос, когато виждаме поредни авто-игри. Определено има какво да се очаква, но проблемът е там, че авторите на PC игри все още се опитват да осъзнаят този факт. Напоследък не бяха излизали добри заглавия на тема Формула 1. Бяхме свидетели на какви ли не интерпретации в този жанр, които за жалост бяха по-скоро несполучливи. Всички фенове на истинските спортни симулатори закрещяха с пълно гърло: "Искаме още, искаме още".



За съжаление обаче гласът им остана глас в пустиня... Феновете крещяха ли крещяха, а фирмите си бяха запушили ушите и като че ли бяха оставили този жанр на произвола на съдбата. Естествено, във всяко стадо има изключения. И ето, че един прекрасен ден се появи свежа игра – игра, която определено е пример как трябва се правят спортни симулатори за PC. Formula 1 Racing Championship е творение на французите от Ubi Soft, които наистина са се потрудили. Струва ми се, че те просто нищо не са изпуснали.

Визията

Formula 1 Racing Championship е с впечатляваща графика, качествен звук, трудността ѝ е доста голяма, реализмът също е висок, а всички тези неща накуп правят една спортна игра добро достижение в жанра. Интерфейсът е доста интуитивен – всичко е описано и обяснено с доста ясни картинки, така че няма да ви се налага да разкодирате египетски йероглифи, за да разберете кое меню каква работа върши. Освен всичко играта поддържа английски, немски, италиански, испански и френски език, така че едва ли ще има геймър, които да се обърка. Максималната разделителна способност, която Formula 1 Racing Championship поддържа, е 1024x768. Включени са абсолютно всички 3D-ефекти, така че ако имате мощен видеоускорител, определено ще можете да се порадвате на добре изглеждащи болиди, които отразяват светлината в своя кокпит например. Дори и на по-слаба карта ще можете да се насладите на достатъчно сносна графика.

Звукът също е добър. Прави впечатление, че по време на състезание няма музика. А иначе жуженето на двигателя е адски реалистично. Адски реалистично е и прещракването, което се чува при превключване на скоростите и минаването през междинна. Когато минавате покрай трибуните примерно чувате крясъците на екзалтираната тълпа, а когато сте в бокса, до вас долитат разговорите между механиците, звукът на автоматичната отвертка за гуми и бученето на маркуча, който излива бензина във вашия резервоар. Въобще в звуково и графично отношение французите са си свършили работата перфектно. Все пак тези фактори са повече от решаващи в компютърните игри независимо за кой жанр става дума. Electronic Arts се изложиха точно заради това при последния си опит да пуснат игра на тема Формула 1. Ubi Soft изглежда са се усетили и ни предоставят нещо много по-добро.



Геймплеят

Геймплеят пък е основното нещо, което определя успеха (респективно неуспеха) на дадена спортна

FORMULA 1 SIM

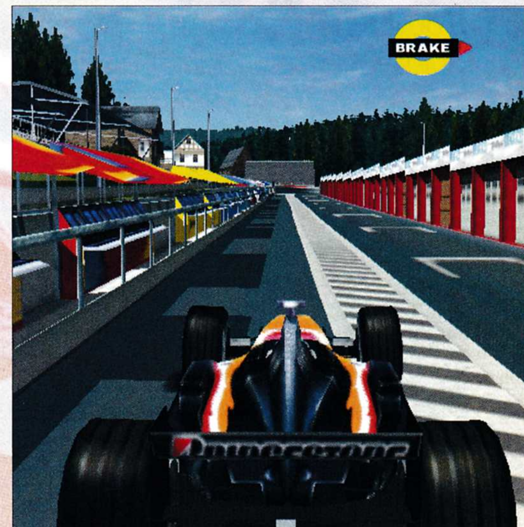




графика	★★★★★½
звук	★★★★★
геймплей	★★★★★½
общо	★★★★★½
издател	*1xCD*
Ubi Soft	
	www.ubisoft.com
системни изисквания	
PII 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x	
299 MB free HDD, DirectX 7.0a, 3D Video	







симулация. А когато става въпрос за реализъм, това е просто най-важното нещо. Трудността и разнообразието също са решаващи фактори за успеха на всяко PC-състезание. F1 Racing Championship включва всички най-нови писти, състезатели и отбори от миналия сезон. Новата писта Sepang в Малайзия също фигурира. Общо взето всичко от сезон 99/00 е взето и е подобрено – получила се е една почти реална симулация на Формула 1. Играта има и лиценз от Formula One Administration Ltd. и FIA, което ѝ позволява да запази реалните показатели на 11-те вида болида, 22-мата пилоти и 16-те писти. Използвайки това преимущество, Ubi Soft са направили един изключително усложнен продукт, които се доближава максимално до истинските състезания на Формула 1. Движенията на пилотите, механиците и съдиите са направени с motion-capture и всичко изглежда адски истинско. Особено впечатление ми направи фактът, че пилотът дори си движи пръстите по бутоните на волана, когато сменя скоростите – съвсем като в реалността!

Като типове игра можете да избирате измежду Championship, Single Race и Time attack. Всеки вариант е с по три нива на сложност – от novice до expert. В Championship ще премерите сили с останалите отбори в 8-месечния сезон на Формула 1 и ще се борите за място на почетната стълбичка. В Single Race ще карате по избрано от вас трасе заедно с всички останали състезатели, а в Time attack ще се борите с холограма на вашата кола на писта по ваш избор.

В играта са включени и адски любопитните Driving School, Challenge и Training мултиплейър, но ще ви оставя да ги разучите сами. В играта има и split screen за 2-ма играчи и мултиплейър, който поддържа до 22-ма играчи. Най-интересно в творението на Ubi Soft обаче е типът игра Scenario. В него можете да върнете времето назад и да поправяте грешките си. Освен това можете и да проучвате ваши катастрофи и да проверявате дали сте бил виновен или не. Респективно след това можете да обжалвате!

Има и друга новост. Досега във всички подобни симулации показателите на пилотите и колите бяха константи. Благодарение на Driving School това вече не е така. Можете да подобрявате показателите си и да направите вашия пилот най-добрия ас. Така игрите на тема Формула 1 навлизат в нова епоха – вече нищо не е статично и непроменяемо. Напротив – всеки показател може да се коригира по време на тренировките, както си е в real life между другото.

Новото начало

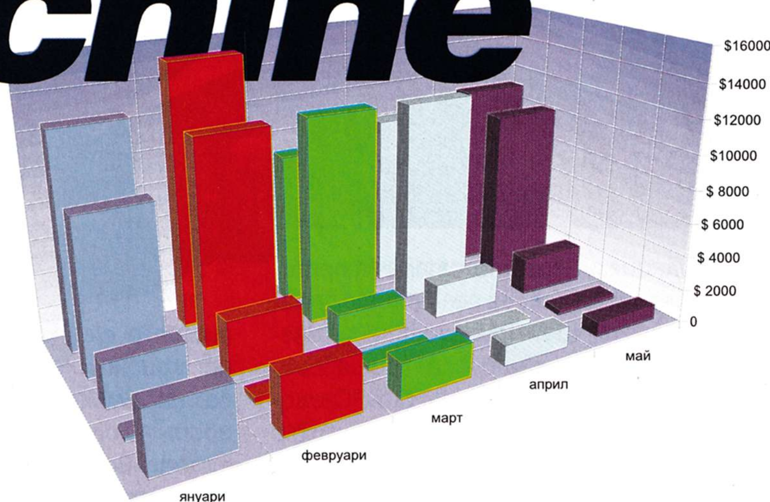
Общо взето с F1 Racing Championship автомобилните симулации навлизат в нова епоха. Всичко в тази игра е реалистично и изпипано. Авторите дори са пуснали възможност да се играе с виртуален шлем и force feedback волан, което определено е постижение в този жанр. Постижение е и уникалното припокриване с действителността, което е толкова голямо, че ако играете с шлем и волан (а аз нямах тази възможност), сигурно ще се объркате, че карате на живо! С риск да стана досаден ще ви кажа отново: жанрът е към навлизане в нова епоха! Епохата на хиперреализма и на разнообразието. Епохата на истинските спортни симулатори.

Орлин Широв

Обожавам да трупам пачки, дори и това да става само във виртуална форма. Но какво пречеше авторите на тази игра да поработят малко и върху графиката...?

The Corporate Machine





В милата ни татковина икономически експерти има колкото щеш. Това сякаш е черта от народопсихологията ни и определя развитието на нашето общество през последните десетина години. Откровено смятам, че тази игра, както и някои други класически икономически стратегии, могат да дадат на мнозина онази малка порция стопанско познание, което е нужно, за да постигнеш материално благоденствие.

Далеч съм от мисълта да ви убеждавам, че в компютърните игри нещата се покриват с действителността едно към едно. Но точно този тип стратегии предлагат най-елементарни икономически модели, които са приложими и в ежедневния живот – за да получиш, трябва да дадеш (да инвестираш), колкото повече пари получаваш в замяна на своите стоки/услуги, толкова по-голяма е и печалбата ти, а оттук и гъвкавостта в решенията и бързината при изграждането на по-добра инфраструктура и печелене на още повече пари.

Преди години имаше една велика игра

която не успя да спечели много фенове, но всички, които са я играли малко по-задълбочено, си спомнят само с добри чувства за нея. Тази игра се казваше Capitalism и даваше възможност на играча да изгради абсолютно реален икономически модел. Тя подлагаше геймъра на всички рискове, които съпътстват печеленето на пари в една нормално функционираща пазарна икономика. Съществуваше възможност за търгуване на акции на борсата, взимане на кредити от банката (но в един момент парите просто свършваха и тогава всичко се плаща с лихва!), производство на всякакви, абсолютно всякакви продукти, индустриален добив на ресурси, търговия с вносни стоки, конкурентни продукти. В момента, когато продажбите тръгваха, започваха и малките неволи на младия предприемач – дали клиентите ще бъдат доволни от качеството на стоката, дали ще предпочитат вашата марка, дали продажбите ще се повишават и дали ще е нужна корекция в цената. В цялата игра бяха включени и медиите, които бяха в състояние да влияят върху доброто име на една компания – всъщност доста едностранчиво отношение от страна на авторите, но явно това е саркастично смигване към журналистическия бранш. В един по-нататъшен момент на играта беше възможно назначаването и на отделни мениджъри, които да управляват определени области от вашата индустриална империя. С две думи – Capitalism беше и е една адски комплексна игра с невероятна сила на пристрастяване от момента, в който проумеете основните принципи и започнете да печелите тлъстите пачки.

Но... голямото Но е точно за това проумяване – играта все пак си беше неимоверно сложна и изискваше яко задълбаване, за да ви даде онова усещане, което Quake създава след четвърт час геймплей.

След Capitalism започнаха да се появяват все повече и повече подобни игри. Някои от тях поправяха основния и най-голям недостатък на оригинала – отвратителната графика, други залагаха на усложнен/опростен геймплей. В течение на времето този жанр определено се разви адски много.

Скромната ми увертюра имаше за цел да ви посвети в това специално усещане, което пораждат този тип игри. Поне за мен от икономическите симулации в един мо-

REALTIME STRATEGY

графика	★½
звук	★★½
геймплей	★★★★½
общо	★★★½



издател *1xCD*
Stardock Systems
www.stardock.com
системни изисквания
P 166 MHz, 32 MB RAM, Win 9x
110 MB free HDD, DirectX 7.0a, 3D Video

мент наистина започва да се носи

миризма на пари...

Пачки, много пачки. И в крайна сметка никой не е казал, че играта не може да стане реалност един ден, нали?! The Corporate Machine на фирмата Stardock Entertainment е игра с определено скромен бюджет за реализация и идея, която успешно реализира повечето елементи, които са ни познати от други такива игри. Естествено, времето е казало своето и нещата са развити в някаква посока. Интересен е например фактът, че играта всъщност не е изключително трудна и са ви нужни някъде около 10-15 часа усърдно геймене, за да постигнете основната цел – да бъдете монополист. За да постигнете това, трябва да развиете изключително стабилно производство, да инвестирате в научна дейност, с която да подобрявате качеството на продуктите си, да създавате рекламни кампании, да управлявате много ресурси. За да се разраства вашата империя, вие стъпвате на различни пазари в различни държави. Всеки пазар ви очаква със своите собствени особености – на един цената му била висока, друг искал да потребява по-качествен продукт, трети вече е зарибен от конкурента фирма, четвърти търси сигурна инвестиция и т.н. Като казах конкурентна фирма, врагът не спи и развива паралелно с вас индустрията си. В играта има една любопитна функция, която ви дава възможност да правите мръсно на конкурента или да намажете стабилна поръчка. Честно казано обаче, на моменти тази функция по-скоро ме отчайваше с нелогичните си резултати и необяснимия принцип на появяване.

В The Corporate Machine можете да

избирате между три типа индустрии

самолетна, автомобилна и компютърна. Всеки бранш си има своите особености, свързани по някакъв начин с факти от действителността. Така например автомобилното производство страда от свръхкапацитети и при него потребителите са най-капризни към закупуваната стока. Освен това маржовете на печалба не са от най-големите, така че истински растеж се получава с много и постепенни инвестиции. В самолетната индустрия маржът на печалба е по-висок, но пък тук изискванията към продукта са коренно различни – веднъж заложили на една марка, клиентите трудно се отдръпват от нея. Уви, малко странно е интерпретирано разбирането на авторите за военна и гражданска авиация, но предполагам, че в бързането не е имало време да се мисли за такива маловажни неща.



Третата индустрия – компютърната – е производството с най-големи капацитети и печалби. Съвсем естествено, продажбите растат постоянно и стабилно. И при трите индустрии едно нещо е особено важно – научните разработки. Ако не развивате своя продукт, от един момент нататък той просто става непродаваем. Инвестициите в развойните центрове започват да ви се връщат наистина в огромни големчества. Така например моделът компютър, с който стартирате играта, е лампова машина от 50-те години на миналия век. С целенасочени разработки компютърът ви заприличва на Правец 82 и т.н. При самолетите започвате с моноплан, който в един се превръща в огромен Боинг.

За съжаление качеството на графиката е просто плачевно. За звука мога само да кажа, че той наистина присъства, но не е кой знае какво. За пореден път авторите на икономически симулации действат на принципа, че готината идея не се нуждае от висококачествени текстури и забележителни 3D-ефекти. Уви, с това мислене далеч няма да се стигне.

The Corporate Machine е изключително приятна икономическа симулация. Приемливото ниво на трудност гарантира сравнително лесно удоволствие и за хора със слаби познания в икономиката, а за по-напредналите – още позитивни емоции в правенето на виртуални кинти.

Александър Бойчев



Поредният гробокопач на Brood War? Поне според мен Outlive заслужава голямо внимание.

OUTLIVE







През 2035 година населението на Земята е нараснало от пет на петнадесет милиарда души. Това са невероятно много хора, а нашата планета просто няма необходимите ресурси, с които да ги изхранва. По тази причина се създава Световният съвет, който има за цел две основни неща. Първо, да осигури оцеляването на човешката раса и, второ, да наложи мир и ред.

Първата задача била разрешена посредством изследване на всички планети в Слънчевата система за каквито и да е следи от жизнено необходими ресурси. През 2044 г. сондите се завърнали на Земята. Най-накрая продължителното търсене дало резултат. Титан, естествен спътник на Сатурн, имал богати залежи от търсените суровини, но за зла участ на хората бил напълно непригоден за живот.

Тогава Световният съвет потърсил помощ от учените, които направили два големи технологични пробива в сферата на космическите изследвания. Единият бил да конструират интелигентни и напълно автоматично действащи роботи, които да извършват работата на Титан, а другият – да създадат генетични същества, които да издържат на невероятно суровите условия. Учените се заели за работа, но се разделили на две конкурентни групи, които спорели помежду си чия идея е по-добра.

Световният съвет се опитал да разреши второто предизвикателство пред човечеството със създаването на Специална антитерористична група. Това било необходимо, защото терористите престанали да бъдат просто обикновена паплач и се превърнали в напълно мобилизирани армии, застрашаващи мира на Земята.

И оттук започва цялата игра. В Outlive има три кампании – на хората, на роботите и т.нар. cooperative campaign. Последната може да се играе от двама до четирима души – съответно в един или два отбора – които да си помагат заедно. В нея сюжетът на играта е напълно интегриран.

Основният ресурс в Outlive

са парите. Те се добиват главно чрез копаене и преработване на руди, но и при преработване на останките (scraps), които част от унищожените сгради и единици оставят след своята гибел. Разпределянето на средствата – колко автоматично ще отиват за поддържането/поправянето на сградите/единиците и колко – за изследване на нови технологии – зависи изцяло от вас.

За да работят както трябва, всичките ви сгради имат нужда от електричество. Хората го произвеждат по два начина. Първият е чрез вятъра в



REALTIME STRATEGY		
графика	★★★★★☆	PC CD ROM
звук	★★★★★½	
геймплей	★★★★★★	
общо	★★★★★½	
издател		1xCD
Continuum Entertainment / Take 2		
http://www.talonsoft.com/outlive		
системни изисквания		
P 166 MHz, 32 MB RAM, Win 9x/ME		
DirectX 7.0a, 2 MB Video card		

т.нар. wind power plant. Тук обаче сте зависими от силата на въздушните течения – колкото по-силни са те, толкова повече електричество ще имате и обратното. Вторият източник са атомните централи. Те са по-мощни от вятърните, но при взривяването им се разпръсква радиация, която е опасна за войниците ви.

Роботите пък събират енергията на слънцето. В този случай те са зависими от надморското равнище. Колкото по-нависоко е построен слънчевият колектор, толкова повече електричество ще има. Машините произвеждат ток и чрез радиоактивни централи, които подобно на атомните са опасни за околните при разрушаване. Важното при всички тези сгради е, че трябва да са близо до другите ви постройки, за да ги захранват.

Правят впечатление

малки нововъведения в геймплея

които са много полезни. Например дори при пауза на играта може да се дават заповеди на единиците подобно на битките в Baldur's Gate, Icewind Dale и т.н. Менюто от своя страна се скрива винаги, когато поискаме, и така погледът ви върху бойното поле се увеличава. Има и специална опция за създаване на дванадесет различни пътеки, всяка от които може да служи за патрулиране, за обикаляне в кръг или е просто някакъв избран от вас маршрут. Те стоят на терена, докато не ги изтриете. Освен всичко това, контролирате и поведението на войските си – определяте в какъв периметър да помагат на изпаднали в беда другари или колко поражения да могат да понесат, преди да побегнат към базата.

Ваш е и изборът дали компютърът да използва автоматично специалните им умения (ако тръгна да ги изброявам, няма да ми стигне мястото). Част от единиците пък имат способността сами да разкриват картата. Това са все неща, които сериозно променят геймплея и го правят много по-удобен.

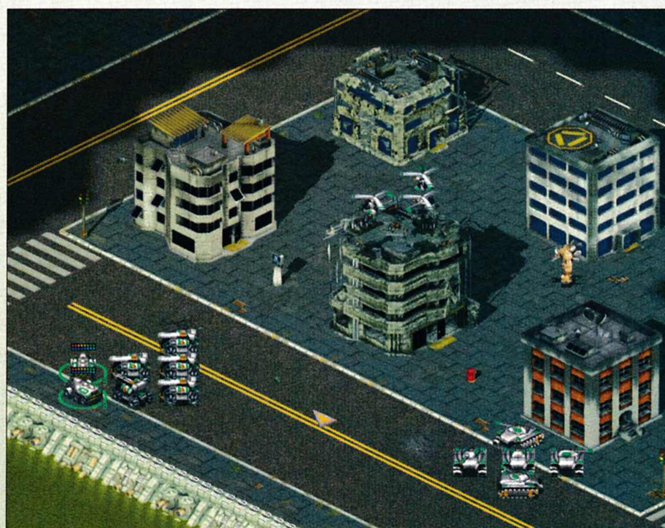
В Outlive



има две уникални сгради

Първата е т. нар. intelligence center (при хората) или information center (при роботите). Тя служи за провеждане на шпионски и диверсионни операции – кражба на технологии и информация, наблюдаване на врага, саботиране на сгради и всякакви подобни подмолни и подривни действия. Истинските мисии се извършват от шпиони (при хората) и от вируси (при роботите). Втората сграда – market – служи като пазар. Чрез нея купуваме и продаваме единици, но, естествено, в някакъв ограничен диапазон. Всеки маркет си има склад с определено количество стоки, които възстановяват броя си на всеки петдесетина секунди.

Друга интересна сграда в Outlive е центърът за изследване на нови технологии (които хич не са малко). Всички са навързани една с друга – тоест преди да стигнете до танка, ще трябва да изследвате куп други единици. Но в този случай може просто да поставите за цел разработката на танк, при което всичко нужно за него ще бъде изследвано. А ако и това не ви устройва, просто кажете на компютъра той да се занимава с технологиите.



До осем отбора по двама души могат да премерят сили в мултиплейър. И тук авторите са се постарали да вмъкнат нещо от себе си. Чрез

дипломацията

играчите имат възможността да си прехвърлят пари и други екстри един на друг. Включен е и campaign editor, където ще можете да създавате свои нива и кампании.

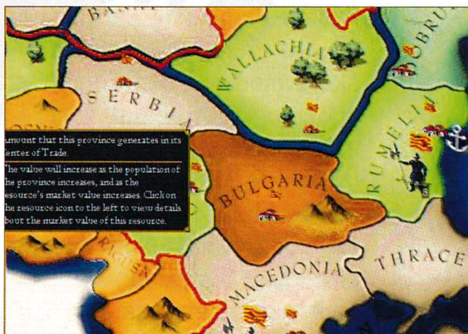


Outlive поддържа разделителни способности до 1024x768. Терените са детайлни, добре изпипани и сравнително интерактивни. Например вятърът разпространява пожар в гората, а радиоактивните рудни мини излъчват радиация, която може да нарани бойните единици, които са наблизо. Звуковото и музикалното оформление са на достатъчно високо ниво, без да внасят някакви особени иновации в жанра.

С чиста съвест гласувам за Outlive с две ръце. Дори и да не измести Starcraft, това няма да я направи по-малко интересна. Причината да не я причисля към поредните клонинги е именно новаторството, което не липсва. А това я отличава от всички стратегии в реално време, излезли досега.

Владимир Тодоров

Можеш да завладееш и управляваш целия свят, но само ако си находчив и интелигентен. Това е предизвикателство за всеки, не само за геймърите



EUROPA UNIVERSALIS

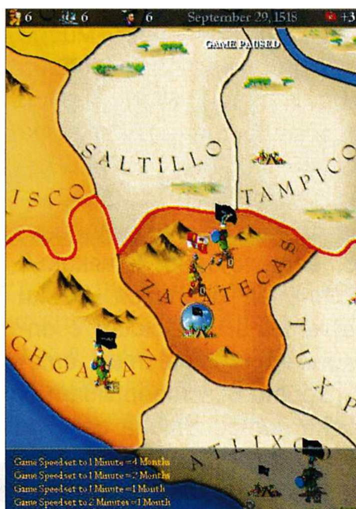
Тази игра е куул. Супер интересна и заплетена е. Отначало не изглежда чак толкова увлекателна, но колкото повече се задълбавате в нея, толкова по-малък е шансът на следващия ден да отидете навреме на работа или на училище. При мен е лесно, защото работата ми е да играя игри, но вас не искам да ви мисля. :)

преварата за контрола над света, първата ви задача е да си направите армия. След това създавате колонии. Целият свят е разделен на провинции, които постепенно трябва да завладявате и култивирате.

Основни за вашата победа, разбира се, са приходите. Съществуват четири източници на финансови постъпления – продукция, приходи от инфраструктурата – чрез тях се увеличава приходът от продукцията, а петото е търговията.

Играта следва хронологическото развитие на нацията. Отгоре в менюто ще виждате календар, където се отчита ходът на времето. С "+" и "-" можете да забързате и да забавите скоростта, с която се сменят месеците и годините.







Като всяка подобна стратегия тук има и битки, и развиване на икономиката с цената на големи трудности. Недоумявам само за едно нещо – защо играта се нарича Europa Universalis, след като вие имате възможност да действате по целия свят и можете да командвате много други нации, освен европейските. Когато започнете надди от търговия, от златни мини и от такси. В бюджетния ви прозорец пише за какво и колко пари ви трябват. Най-често кесията ви изтънява заради войската и флота. Червените числа показват, че сте на загуба, а зелените – че сте на далавера. Инфлацията пък посочва по какъв начин се влияят цените от златните мини.

В играта

има пет вида открития

които помагат на развитието ви. На първо място това са земните и морски ъпгрейди. Следва стабилността – колкото по-висока е тя, толкова по-малък е шансът за бунтове, а и парите, които се събират от такси, се увеличават. Четвъртото откритие са ъпгрейдите се откриват с течение на играта (времето). Можете да ги получите и чрез опция "моментно откриване", но на двойна цена. Позволено ви е да ползвате това удобство само един път в годината за всеки един от ъпгрейдите. Когато изберете някоя колония, в лявата част на екрана се вижда изглед от града на съответната провинция. От таблото над града получавате информация за прихода, който провинцията дава годишно (лявата стойност) и за онова, което изпраща в главния търговски град (дясната стойност), където парите могат да бъдат получени, само ако в него вече са изпратени ваши търговци.

Главният търговски град е ключов за играта. С течение на време-

REALTIME STRATEGY		
графика	★★★★★½	PC CD ROM
звук	★★★★½	
геймплей	★★★★★½	
общо	★★★★★½	
издател	1xCD	
Paradox Entertainment		
http://www.europa-universalis.com/		
системни изисквания		
P 200 MHz, 64 MB RAM, Win 9x/NT		
100 MB free HDD, DirectX 7.0a, 3D Video		



то ще придобивате няколко такива града. Това, което го отличава от останалите селища, е възможността вие и всяка друга нация да делегирате търговци в него, като парите, които печелите, се разпределят пропорционално в зависимост от броя им.

Всички провинции в играта принадлежат на главния търговски град и изпращат своя приход към него. Във всеки главен град може да има до 20 търговци, всеки от които заема до 5% от парите в него. Тази стойност се модифицира спрямо търговското ниво. Когато сложите в един търговски център шестима търговци, получавате монопол и взимате всички пари – вашите плюс тези от празните места до 20. За да направите търговец, трябва да имате първото търговско ниво. Нов главен търговски град се създава, като се завоюва провинция, която е много далеч от вашата империя.

Корабите

Те имат ключова роля в тази игра. За да можете да разширявате империята си, трябва да завладявате другите континенти. Можете да създавате военни кораби още от самото начало, а за построяването на транспортните, с които да пренесете войски за изследване на вътрешността на континента, ви трябва един ъпгрейд на морската технология.

Има три вида кораби – военни, транспортни и галери. Бойните имат добри военни качества, но не могат да пренасят много войници. Другите два вида нямат бойна сила, но могат да бъдат натоварени с много морски пехотинци. Галерите са по-евтини, но трябва да се отбележи, че могат да се движат само в Средиземно, Черно и Балтийско море. Ако се опитате да ги използвате някъде другаде, те бързо потъват.

За да натоварите войските на кораба, първо трябва да го изкарате от пристанището, а после да маркирате войниците и с десен клик да ги качите в плавателния съд. Ако оставите кораба в открито море, има опасност той да се износи. Бойните единици в него търпят загуби вследствие на умора, болести, липса на храна и т.н. Факторите, от които зависи износването на кораба, са дългият престой в открито море, бушуващите бури или заледяването. Износването се намалява, ако корабът се намира близо до земя или приятелско пристанище. Ако на плавателния съд има войски, те ще понесат същото износване, както и той. В случай че износването на кораба стане критично заради дълъг престой в морето, бързо трябва да отидете в приятелско пристанище.

За да развиете икономиката си, трябва да откривате все повече нови земи, на които да основете колонии или търговски центрове.

Търговските центрове са много по-евтини и често пъти са ви по-полезни от колониите. Те прибавят много по-малко към златото ви, но дават същите приходи към главния търговски град, пък и винаги можете да ги превърнете в колония.

Не си правете илюзии

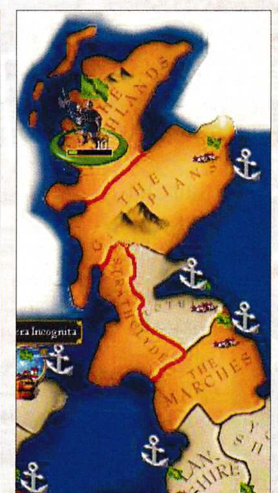
че няма да ви нападат често. Броят на вашите легиони е отбелязан върху самите войничета. Ако имате късмет да сте надалеч от враждебна нация, това може би ще ви помогне да се стабилизирате в началото. Иначе бързо ще загинете, дори и при най-лесно ниво. Но така е и в живота, нали? Едни имат по-голям късмет от други. Когато обявявате война, точките ви за стабилност автоматично стават на минус три. Това води до бунтове сред населението и намаляване на приходите от данъци.

Превземането не е единственият начин за победа – можете да присъедините територии и по дипломатически път, но това е свързано с множество трудности. Например трябва да направите сватба между царските семейства, които пък да са от една и съща религия, да чакате десет години и други такива неприятности. Преди да нападнете колония, първо вижте дали местното население е агресивно. Ако то е добронамерено, не е нужно да го избивате, тъй като е почти сигурно, че след време само ще се присъедини към вас и популацията ви ще нарасне.

Графиката на играта е добра, авторите са се постарали да направят хубава и интересна стратегия. Препоръчвам я на всички, които харесват жанра.

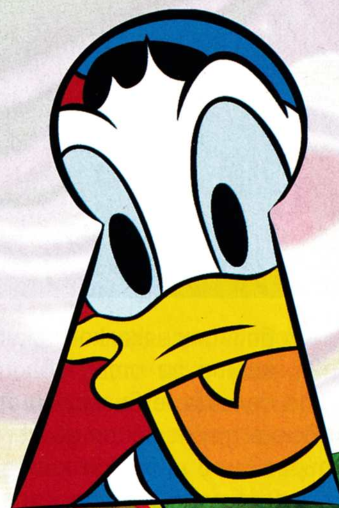
Свилен Енев





Искате ли да влезете в ролята на зеленикав беззъб паток, да управлявате дънер из бързеите на анимационна река и да разстрелвате враговете си с жълъди?

Walt Disney World Quest MAGICAL RACING TOUR



Излезе новият продукт на наследниците на чичко Уолт – Walt Disney Magical World Quest Racing Tour. Държа да отбележа, че думичката quest е поставена за заблуда на противника.

Произведението, за което става въпрос, си е стопроцентов екшън с картиниги...



Историята на играта е следната. Чип и Дейл намират странно изглеждащата машина за фойерверки на Disney World. По погрешка я натъпкват с жълъди вместо с по-подходящи реактиви. Артефактът не издържа на напрежението и се самовзривява. Отделните му части се разпръскват из целия парк. За да бъде възвърнато щастието из земите на Мечо Пух и чичо Скрудж, някой трябва да събере всички остатъци от машината. За целта се организира серия психопатски ралита. Наградата за всяко от тях е едно от твърде желаните парчета.

Пистите в Quest Racing Tour са десетина. Разделени са почти на половина между водни и сухопътни терени. Моделите, по които са правени, са взети от атракционите в парковете на Дисни. Машините за всяко едно от състезанията са строго специфични и до полуда съобразени с околността. В пиратското състезание се управлява миниатюрна моторизирана каравела. В космическото – съответният "звездолет". И т.н. ...

Изпитанията, пред които се изправя играчът, са от три основни типа. При първия се състезава с групичка от героите на Дисни. При втория за четири минути трябва да бъдат събрани тридесет монети. При третия пак за определено време трябва да се съберат осем купи. Задачите на пръв поглед са лесни, но на спокойствие биха могли да затруднят поне половината от захваналите се с тази игра. Причината е, че повечето писти имат разклонения и солидни обходни маршрути. Понякога е въпрос на чист късмет намирането на правилната посока. Неприятна в случая е картата на трасето, която може реално да заблуди поне половината състезателите.



Голяма част от пистите могат да се минават по три пъти. Всяка една от победите дава някакъв процент. Машината за фойерверки се сглобява около седемдесетия. При това следва кратко филмче на всенародно веселие.

От време на време из трасетата се срещат групички шарени балони. Ако колата или лодката се сблъска с тях, се получава малко бонусче. Резултатите варират. Няма значение дали ще се натресете на зелено или червено нещо, напълнено с въздух. Подаръците, които могат да се получат, са следните:

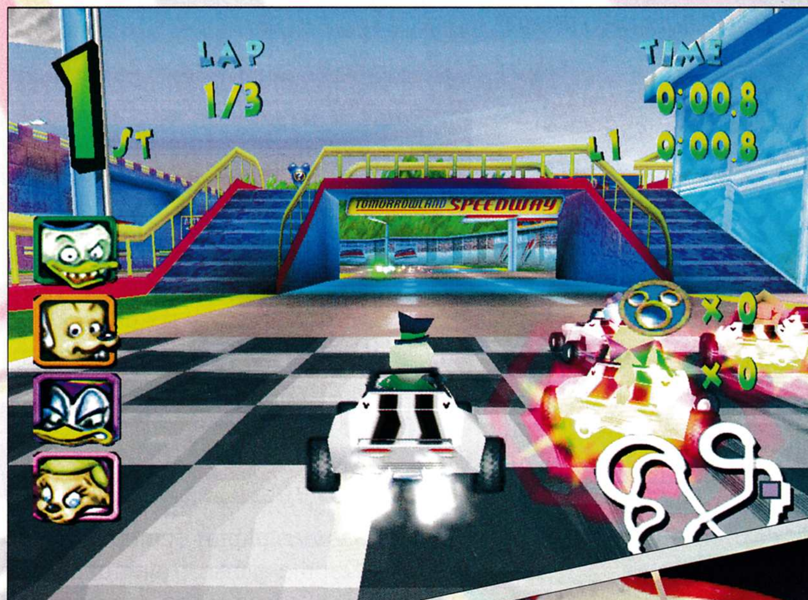
Зелени или червени жълъди: самонасочващи се ядки. Имат сравнително ограничен обхват. Изстреляни по врага, се опитват да го настигнат. Ако успеят, го вдигат във въздуха за две-три секунди. Могат да предпазят собственика си от противникови нападения.

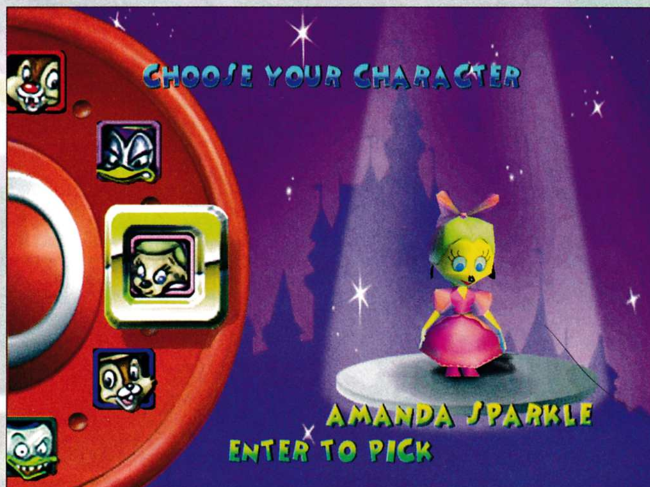
Зелено-жълто-червени искрички: еквивалентът на двеста процента

РАЛИ

графика	★★★★☆☆	PC CD ROM
звук	★★★★★☆	
геймплей	★★★★☆☆	
общо	★★★★☆☆	

издател 1xCD
Disney Interactive
http://www.disney.co.uk/disneyinteractive
системни изисквания
Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, Win 9x
220 MB free HDD, DirectX, 3D Video









броня. Ограничено във времето действие.

Ускорител: дава солидна порция мотивация. За определен момент форсира двигателя. Функцията е много полезна при догонване на отдалечили се гадове. По принцип из трасетата са разхвърляни и стационарни еквиваленти на ускорителя. Препоръчително е играчът да не изтърва нито една от тях.

Чаша за кафе: прекрасна мина. Ако някой нещастник се натресе на тази купчина порцелан, бива пленен от нея и започва да се върти в кръг.

Увеселителна ракета: еквивалент на алтернативната стрелба на редиймъра от Unreal Tournament. За разлика от него, докато играчът управлява ракетата, компютърът поема управлението на колата.

Жабешка магия: превръща всички опоненти в малки скачащи жабки. Не действа дълго, но е много полезна. Докато противниците са в земноводната си форма могат да бъдат премазвани от жълъди, ракети или други състезатели.

Полезно е да се отбележи, че ефектите от спуканите балони действат поединично. Играчът не може да събира арсенали от друг-ки или там каквото ще.

Персонажите, с които може да се играе, са десетина. Май найпознатите от тях са Чип и Дейл, присъства и насекомото от Пинокио, останалите герои са сравнително неизвестни из пределите на родината. По голямата част представляват сбирщина от всевъзможни гризачи, останалите са бегли подобия на пилета. Няколко от съществата са недостъпни в самото начало на играта. С течение на времето се оказва, че и те могат да бъдат използвани.

Противниците в Quest Racing Tour са ужасяващо гадни. Прецакват всеки при всеки възможен случай. Основният мотив е целта оправдава средствата. Няма значение дали се съревновавате с професионален злодей или с русолява мишка в розова рокличка. Жълъди и жабешки магии летят наляво и надясно. След половин час игра на човек му се приисква да управлява танк, а не моторизиран гъб, но няма как...

Цялата тази каша е забъркана с доста голяма доза въображение. Картинките са доста забавни. За съжаление самото изпълнение не е кой знае колко добро. Отделните многоъгълници, от които са съставени героите, са доста дървени. Дори при най-високите разделителни способности играта напомня повече на нещо от средновековието на 3D графиките. Поне цветовете не са били щадени и са използвани под път и над път. Озвучаването е също доста добро.

Музиката и отделните ефекти са приятни и ненатрапчиви. Качеството на самия звук е много добро. Любителите на подобни игри не трябва да изтърват за нищо на света злорадия смях на барон Karlott или кикотенето на Tiara Damage.

Е, Walt Disney са захапали здраво кокала. В последните години произвеждат почти всичко от анимационни филми през компютърни игри до дрехи и плюшени играчки. Май единственото по-комерсиализирано нещо са междузвездните войни на Лукас. Но както и да е. Walt Disney Magical Quest Racing Tour е доста смешна и непретенциозна. Наистина си заслужава. Намерете я. Забавните моменти са достатъчно и могат да ви накарат да изгубите поне половин час покрай това безумие...

Сергей Ганчев

Народът на Набу измира! Трябва бързо да направите нещо! ЗА КРАЛИЦАТА! ЗА НАБУ! ЗА СВОБОДАТА!

STAR WARS EPISODE I BATTLE for NABOO

Приемам, че сте гледали Star Wars: Episode I (че как да не сте!). Действието на Star Wars: Battle for Naboo се развива по времето, когато кралица Амидала напуска планетата Набу в търсене на помощ от Сената. Но докато тя отсъства, нейният свят е в смъртна опасност. Вие поемате ролята на лейтенант Гавин Сайкс от кралската гвардия. Задачата е да помогнете за създаването на съпротива, която да се опълчи срещу Търговската федерация.

И за секунда не допускайте, че BfN има нещо общо със симулаторите. Играта си е

чист аркаден екшън

Управлението (и за съжаление не само то) е едно към едно с това на Rogue Squadron. За тези, които не са попадали на предишното творение на Factor 5, трябва да уточня следното – разполагате с клавиши за посоките, два вида стрелба, намаляване и увеличаване на скоростта, въртене по оста на движение и рязък завой. Перфектното решение в случая се нарича шест бутонен джойстик. Можете да се помъчите и с клавиатура, но в този случай точното прицелване ще си остане само мечта. Управлението с мишка е поносим компромис. Възможната гледна точка обаче е само от трето лице в близък и малко по-далечен вариант, което е крайно неудобно за управление на каквото и да е летящо нещо.



Ще имате възможността да командвате седем вида бойни машини, някои от които не се появяват във филма. Те варират от спидери и танкове до изтребители. Преди всяка мисия можете да си изберете с какво ще се хвърлите в боя и да получите кратка техническа информация за него. Отделно по време на самата задача може да попаднете на хангари, където да смените превозното си средство. Мисиите са общо 15 и са разнообразни като сценарии, но всичко се свежда най-вече до бързи рефлекси и точен мерник. След минаването на всяка мисия ще видите точна оценка на действията си в сурови цифри и ще получите медал: бронз, сребро злато (не че въпросното отличие има някакво значение за развитието на историята).

Игрите, издавани от Lucas, винаги са били първокласни по отношение на аудиооформлението. BfN не прави изключение. Музиката, шумът на двигателите, изстрелите, експлозиите – всичко звучи като на големия екран (стига звуковата ви карта да не е отпреди 7-8 години :-)).



Графиката обаче на места е малко разочароваща. Изглежда Factor 5 просто са модифицирали

енджина, останал от Rogue Squadron

По този случай BfN задължително изисква DirectX 8. Освен това можете да играете на 1024x768 с 32-битов цвят и "високо" ниво на детайлите без да усетите каквото и да е видимо забавяне. Ще забележите обаче как главата на героя се състои от два кръстосани sprites. Терените са разнообразни и доста разчленени.

Първата битка се води в града. После продължавате по огромни тучни поляни, тресавища, покрити със сняг планини, реки, древни руини и разбира се, в космоса. Теренът се вижда на голяма дистанция и няма появяващи се от нищото планини. За сметка на това подобни номера ви правят обектите по терена – гледате река в далечината, приближавате се малко и... хоп, върху нея изниква масивен стоманo-бетонен мост.

На външен вид някои нива изглеждат доста добре, докато други говорят за пълна липса на въображение.

За съжаление Battle for Naboo не предлага почти нищо ново като геймплей. Въпреки това, ако ви липсва алтернатива или пък нямате време за някоя по-ангажираща игра, определено ще прекарате си добре, изтребвайки дроидите на Търговската федерация в битка за свободата на Набу.

Борис Цветков

ARCADE ACTION

графика	★★★★½
звук	★★★★★
геймплей	★★★★
общо	★★★★

PC CD ROM

издател *1xCD*
Lucas Arts
www.lucasarts.com

системни изисквания
PII 233 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
235 MB free HDD, DirectX 8, 3D Video

SCHIZM
MYSTERIOUS JOURNEY

Вече можете да станете част от тайната на Argilus и да разгадаете мистерията на една планета при това на български

Напоследък жанрът quest-adventure определено претърпя големи промени. Освен че вече не излизат толкова много игри, върху които човек може да помисли малко, самите основи на жанра се промениха. Станаха по-модерни игрите в стил Mist. При тях е наблегнато повече на хитрото и добре измислено минаване на загадките, отколкото на разговорите. Освен това всичко е first person и визията върху нещата е много по-истинска. Schizm е от втория тип и определено изглежда безумно добре. Авторите са поляци и са направили брилянтна игра с перфектен сюжет. Историята не е сред най-



интересните, но въпреки всичко пак звучи доста добре. Писана е от автора Terry Dowling, който е правил и други сюжети на игри. Годината е 2083-та, а в ранната 2082 за първи път човешки крак стъпва на планетата Argilus. Това, което вижда екипът от изследователи, е неповторимо – градове, села, индустриални инсталации, огромни сгради и всичко това обезлюдено! Отворени врати. Недоизядени обяди. Невероятни машини, които все още работят.

Но нито една жива душа

Екипът намира и много летящи градове, кораби с причудливи форми, а цялата планета си остава една неразгадана мистерия! Хората построяват изследователски бази и започва експресно проучване на местната флора и фауна. Четири месеца по-късно вашият снабдителен кораб е изпратен да провери тези бази, но когато опитвате да установите връзката с тях, откривате, че не можете да се свържете! Научният изследователски екип също е изчезнал. Сега кислородът на вашата околоорбитна станция привършва и вие нямате друг избор освен да слезете на планетата и да откриете изчезналите си приятели и колеги, а може би и да разгадаете мистериите на Argilus. Енджинът на играта е доста интересен. Специално разработеният от поляците V-Cruise енджин, използван за първи път в REAH: Face the Unknown, позволява бързо и ефективно придвижване от зона в зона и рендериране на мащабни 2D и 3D обекти. Музиката в играта също е много добра. Всеки звук се актуализира в реално време и диалозите са невероятно истински. Забравих да спомена, че в играта участват актьори и когато те се появяват, Schizm заприличва на филм! Като цяло в звуково и графично отношение играта наистина изглежда невероятно добре. Всичко е безумно реалистично и ви кара да се почувствате като във филм. Същевременно има и много хитри загадки, които се решават доста трудно. Не си мислете обаче, че те са нелогични. Напротив, те се придър-



жат към най-елементарния път на логиката и определено няма да имате големи проблеми ако се замислите. В бета-демото, което получихме в редакцията, наистина имаше някои доста трудни на пръв поглед загадки, но ако поне за миг си напрегнете сивото вещество, ще откриете, че зад всичко трудно стои нещо адски елементарно. Сега идва и най-интересният момент.

Schizm ще бъде преведена на български

от Пулсар. След около три-четири месеца ще си имаме първия quest adventure, преведен на родния език. Диалозите, менютата, загадките или общо взето всичко ще е транслирано! А докато това стане, определено ще чакаме с виснало чене!

Орлин Широв



ADVENTURE



издател 4xCD
Avalon Multimedia
www.schizm.com

Жалко е, когато една хубава идея не намери сполучлива реализация. Горе-долу такъв е случаят и с играта 4h4 Off-Road Adventure. Карането извън пътя крие не малко емоции, но дали това е точният начин?

Cabela's 4X4 OFF-ROAD ADVENTURE



Когато разбрах за каква игра ще пиша, първата ми мисъл беше, че това е поредното безмислено автомобилно състезание. Със стартирането ѝ обаче се оказа, че нещата стоят "малко" по-различно. Пък и в заглавието хората са си го казали – off road adventure, тоест приключение извън пътя. Всъщност няма никакви състезания – само вие, камионът ви и терени за прекосяване. Като цяло замисълът е свеж, но реализацията куца.

Идеята на играта е да се справите с управлението на избрания от вас камион като го прекарвате през най-различни местности и терени – ледени, заснежени, пясъчни, скални и т.н. Предлагам ви се шест вида игра. Т. нар. Skill има за цел да провери вашите шофьорски умения – трябва да стигнете до обозначеното на картата място. В Navigation целта е същата, но този път нямаме карта, а само компас. Explore е усложнен вариант на първите два вида игра. Караме на много по-голям терен, а целта ви е да намерите шесте обозначения по картата. Трябва да разкриваме терена стъпка по стъпка като отново си помагаме с компаса.

След като се справите с всичко това, пред вас се отваря четвъртият тип игра – Discovery. Той наподобява Navigation, но вече нямаме и компас. Единствено се ръководиме от следите от гуми по пътя. В Endurance пък ще трябва да изкараме възможно най-дългия курс, без да чупите своя камион. Нямаме компас, но местата, до които трябва да стигнете, са обозначени на картата. Последният вариант е Freedom, който се открива едва след успешното приключване на първите пет. При него имаме достъп до всички останали аспекти на играта. В края на всяка мисия печелите по една автомобилна част, която може да инсталираме на возилото си във всеки един момент, когато пожелаете. За да улесните управлението на камиона, може да регулирате частите в него. Например определяте налягането в гумите, колко бързо да завивате, влиянието на спирачките и т.н.

Най-смешното и същевременно най-трагичното в играта е графиката. Терените са разположени предимно сред "природата" и от време на време се натъкваме на някоя къща или електрически стълб. Но каква природа е това само! От близко разстояние може да се забележи колко грозни са дърветата и храстите и колко смехотворно се полюшват – подобно на метроном на забавени обороти. Веднъж, докато си карах, се натъкнах на река и малък водопад. Спрях камиона си с надеждата, че може да се зърне нещо хубаво. Но какво да видя – реката беше просто застинала. Не се движеше. Водопадчето също.

Изобщо графичното оформление на играта нищо не струва. Имайки предвид, че в Cabela's 4x4 Off Road Adventure не става въпрос за състезания, а просто за каране, можеше да се обърне доста повече внимание на терена. Звукът в играта е горе-долу добре. Паленето на камиона почти се доближава с действителността. Музиката обаче е нещо интересно. Доста си я бива, въпреки че по стил напомня за парчетата от NFS.

С течение на играта самото шофиране омръзва. Преодоляването на редица грозни обекти става досадно, а и трудно. Хрумването да се излезе от очертанията на пътя и да се поеме по неутъпкани местности е хубаво, но е реализирано доста несполучливо.

Владимир Тодоров

OFFROAD RALLY

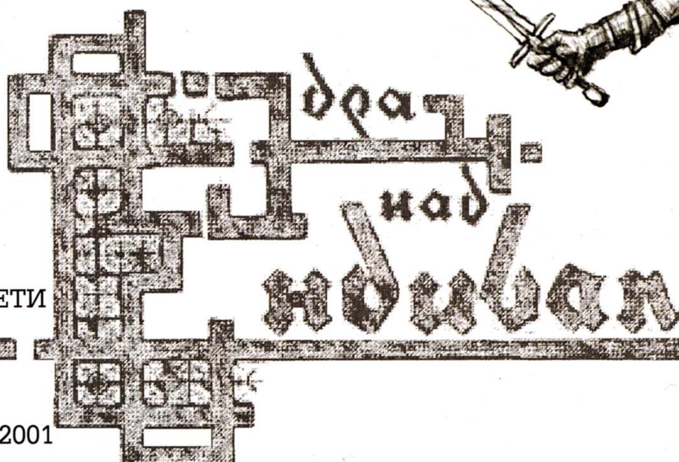
графика	★★½☆☆
звук	★★★★☆
геймплей	★★★★☆
общо	★★½☆☆



издател *1xCD*
Fun Labs / Activision Value
http://www.funlabs.com

системни изисквания
Pentium 166 MHz, 64 MB RAM, Win 9X, 280 MB free HDD, 16 MB Video card

- ОРИГИНАЛЕН ИГРОВИ СВЯТ
- УЛЕСНЕНА РОЛЕВА СИСТЕМА
- ЛИТЕРАТУРЕН СТИЛ НА ИГРА
- СЪЗДАВАНА НАД 3 ГОДИНИ
- 6 ФАНТАСТИЧНИ РАСИ
- 5 ИГРОВИ КЛАСА
- БЛИЗО 30 УМЕНИЯ
- НАД 25 ТИПА ОРЪЖИЯ
- НАД 200 ЗАКЛИНАНИЯ
- СЕДЕМ БОЖЕСТВА
- ГОЛЯМ НАБОР ОТ ПРЕДМЕТИ
- ГОТОВИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ
- 288 СТРАНИЦИ
- ИЗЛИЗА В КРАЯ НА МАРТ'2001
- ЦЕНА 12 ЛЕВА

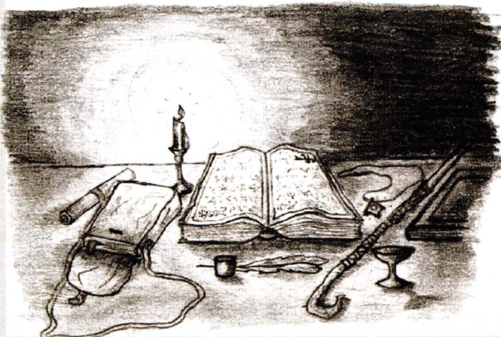




Първото българско истинско "хартиено" RPG

Благодаря на всички, обадили се или писали до редакцията! Ако някой от вас е изпитвал удоволствието от добре свършена работа, то той ще разбере как се чувствах аз след прочитането на многобройните имейли и писма, след проведените десетки телефонни разговори със запалени фенове. Много хора проявиха интерес към ролевите игри. Значи все пак и в България има кой да ги играе. Да, определено маниаците не са малко, затова те заслужават нещо по-сериозно.

Естествено, скоро идва първата българска ролева игра, затова сметнах, че е хубаво да ви запозная с нея. А тя наистина си заслужава и май идва на пазара точно навреме. Хората, които са си направили труда да издадат този брилянт, наистина са доста ентусиазирани. Къртовски труд почти денонощно в някои периоди и, разбира се, тежки алкохолни нощи в други са съпътствали работата на екипа. Естествено, след толкова много работа се е получило нещо доста добро и вече спокойно можем да кажем, че си имаме



СЪВСЕМ истинска ролева игра

Нека ви представя хората, работили, над нея (по азбучен ред, за да не се избият :-))

Асен Цветков (Werewolf) – създал е две от расите в Ендивал – здрачниците и върколаците. При споменаване на вторите очаквайте бурно вълнение от негова страна, тъй като те са му слабо място. Освен това Асен е измислил повечето магии и е редактирал текстовете.

Божидар Гроздaнов (Bave) – той пък е измислил горгоните – друга могъща раса. Подготвил е Ендивал за предпечат и е измислил системата на игра (нещо доста трудно и времегубещо).

Владимир Джурджев (Arador) – Той е изкарал на бял свят светлите, тъмните елфи и природните духчета. Спомогнал е и за измислянето на историята на Ендивал.

Calader (Георги Симеонов) – дори и родната му майка му вика Calader! Той е един наистина добър художник. Всички илюстрации в книгата са негови, а – повярвайте ми – те наистина са безумно добри. Освен всичко и корицата и логото също са негово дело.

След като вече знаете кой е създал Ендивал, време е да ви кажа нещо и за самия свят. Това е континент на една цяла планета. За съжаление засега можете да играете само на континента, но имайки предвид, че за да избродите цялата суша само на това парче, ще ви е необходима поне година! Както навсякъде другаде, така и тук живеят много на брой и различни по етнос, раса и пол същества. Как се е пръкнал този свят? Великият създател на Вселената, със странното име Началото, решава да се оттегли и да остави малките си пионки да управляват безкрая вместо него. Той създава боговете и се оттегля. Изчезва и до ден днешен никой не знае за неговото съществуване. Естествено, боговете създават света и малкото континентче, което наричат Ендивал. Най-странното в цялата история е това, че те поставят там всякакви други раси освен хора. Но след хиляди години на континента се появяват и те, представителите на вида хомо сапиенс.

А сега да поговорим малко и за това как точно и с какво ще можете да играете. Като във всяка дру-

га ролева игра, и тук първото нещо, което трябва да направите, е да си създадете герои. След това един от вас трябва да се осмели да стане Разказвач (Game Master) и да се впуснете в приключението. Ще започна отначало.

Какъв играч можете да си направите?

Общо взето в Ендивал има от всичко по-малко, че и някои допълнения. Расите, които можете да избирате, са доста интересни. Първите и най-стандартните са хората. При тях нищо не е различно – погледнете се в огледалото и ще видите как изглеждат. Горгоните – високи същества с мраморна кожа и змии вместо коси. Те са доста фини и изтънчени, но имат една много гадна способност – всеки, който ги погледне в очите, се вкаменява. На всичкото отгоре имат и криле, но за съжаление не могат да летят. Те са едни от най-високомерните създания на Ендивал. Мразят всички смъртни, а към безсмъртните се отнасят пренебрежително.





Друга раса, с която можете да играете, са елфите. Те се делят на два типа – светли и тъмни. Единствената разлика между двата типа е, че светлите са добри и благородни магически същества, докато тъмните са войнствени, агресивни и предпочитат боя пред дипломацията. А иначе и двата вида елфи живеят сред природата. Те са най-добрите винари и музиканти в Ендивал! Здрачниците са една доста интересна раса. Дребни акробати, които си изкарват прехраната с търговия и кражба. Имат един много лош недостатък – когато излязат на слънце получават много опасни изгаряния и в 90% от случаите умират. За да се преборят с този проблем, денем те ходят с черни плащове. Здрачниците живеят в гъсти гори от желязно дърво, което не гори.

Ето и любимата раса на Асен – върколаците. Родени, за да убиват и да бъдат воини. Нощем те могат да се превръщат на вълци или да остават в полуформата си. При пълнолуние обаче искат не искат стават жадни за кръв и плът същества.

Освен раса всеки играч си има и клас. В това отношение Ендивалци също са се потрудили доста и са измислили много интересни и разнообразни класове. Авантюристът е скитник, който си изкарва прехраната с кражби и комар. Магьосникът може да борави с висша и нисша магия. За висшата магия има 13 кули на различни способности (светкавица, лед, пророчество...), като на всяка кула има по 7 магии. Всеки маг може да си избере само една кула. Нисшите магии са свитъци, които се намират по време на приключението. Най-интересното при тях е, че могат да се прилагат на оръжия. След това примерно мечът става магически. За всяка магия, естествено, ще ви трябва мана. Алхимикът е лудият безумец, който по цял ден бърка отвари и се занимава с демонология и подобни щуротии. Той може да приема много хуманоидни форми и

да вковава магия в предмет

Духовникът е друг интересен клас. Той може да избира между 7 бога (Хазерот, Скитхе, Нейтуиде...) с по 7 магии на всеки от тях. Лошото е, че за разлика от магьосниците, които могат да развиват и втора кула, духовниците могат да служат само на един бог. Последният клас, който може да се избира, е боецът. Той е майстор на оръжията, който може да разказва интересни саги и да пее песни. Бойците са единственият клас, който може да се качва на кон и да отглежда хищни птици, като соколи, ястреби и т.н.

Освен всичко на континента живеят и няколко раси, които не могат да бъдат избирани – кентаври, скелети и бурхи. Последните имат адски интересна история, която ще прочетете в книгата. :-) А иначе показателите на героите ви не са стандартните за D&D, тъй като EndyTeam са си създали собствена система. Сила, издръжливост, ловкост, бързина, ефирност (мана), воля, познание и късмет са основните показатели за героите. Всеки зар в играта ще бъде шестстенен, а не 12, 8, 100 или 4-стенен, както е в западните игри. А иначе не ви остава нищо друго, освен да посетите endyval.hit.bg или да им пишете на endyval@dir.bg. А може и да се разтърсите по будките – вече Ендивал трябва да ви чака... for good and evil. Цената ли? Да, това е главният въпрос в България. За 12 лева ще можете да си купите тухла от 288 страници!

Орлин Широв

Специални благодарности на Карган Лин, Морсин, Дармит, Брит'тин, ЕртаАнгер, Неагер, Нианна, Дарин и Юри Боянов.



CounterStrike/OpposingForce
и законите на Мърфи

От доста време насам хитът Half-Life (произведен в далечната от 1998 г. от фирмата Valve), както и неговите продължения, владеят сърцата на геймърите. В последните няколко месеца супер актуален стана "анти-терористичният, групов, тактически екшън" Counter-Strike (CS накратко). Но за съжаление малко потребители имат възможност да си вземат оригинални продукти. Често под красивите картонени обложки се крие не само сухарско ръководство към дадената игра или обикновена рекламна брошура с бъдещите продукти на фирмата-производител, но и някоя книжка, която е малък брилянт на сценаристката мисъл, пълен със свежи лафове. Starcraft-феновете си спомнят за блестящите илюстрации на Metzen, а почитателите на AD&D RPG-тата – за огромния пакет, който се нарича Icewind Dale (книжка с магии, ръководство за оръжията и броните, около 400 стр. с биографиите на героите и т.н.).

Нещо подобно се е случило с небезизвестния Мърфи. Неговите закон за лошия късмет в комбинация с една хитова игра като Half-Life са доста добър пример за това как старите идеи се преражд ат и как някои лафове могат да бъдат разбрани само от ограничен брой хора – посветените или казано по-простичко – от геймърите. Това, което ще прочетете в следващите редове, е взето от книжката на Opposing Force, но важи в пълна сила и за Counter-Strike.

Законите на Мърфи за войната

1. Ти не си неуязвим.
2. Ако една тактика е глупава, но върши работа, тя не е глупава.
3. Не изглеждайте съмнително – това привлича огъня на врага.
4. Ако се съмнявате в нещо, изпразнете си пълнителя в него.
5. Никога не споделяйте едно и също укритие с някой, който е по-храбър от вас. Особено ако е враг.
6. Никога не забравяйте, че оръжието ви е произведено в Тайван. (тук всички любители на CS трябва да са си припомнили неприятните засечки на М-4 по време на разгорещена престрелка)
7. Ако атаката ви протича наистина добре, това определено е засада.
8. Нито един предврителен план за действие не издържа при първия контакт с врага.
9. Всички 5-секундни гранати избухват след 3 секунди.
10. Опитайте се да изглеждате незабележими – на лошите може да им свършват амунициите.
11. Ако сте по-напред от определената ви позиция, възможно е артилеристът на отряда ви да се прицели първо във вас.
12. Вражеската диверсия (фалшива атака, която цели да отклони вниманието от истинската), която вие игнорирате, най-често е основното атакуващо звено на врага.
13. Важните неща са винаги прости.
14. Простите неща са винаги трудни.
15. По-лесният път винаги е миниран.
16. Ако около вас отсъства почти всичко друго, освен врагове, вие определено се намирате в битка, ако още не сте го забелязали.
17. Когато сте разчистили някоя област, не забравяйте да уведомите и врага за това.
18. Първите изстрели на врага обикновено са точни.
19. Приятелските обикновено (т.нар. friendly fire) не са.
20. Ако врагът е на мушката ви – ТО И ВИЕ СТЕ НА НЕГОВАТА.
21. Войниците, които са подготвени за бой, никога не са минавали инспекция.
22. Джаджите на разни машини, които трябва да са заедно, за да работят, по принцип не си пасват.
23. Радиото ви ще прекъсне, веднага щом се опитате да извикате подкрепления по него.
24. Каквото и да правите, можете да бъдете убит – включително и ако не правите нищо.
25. Следите от куршумите работят еднакво добре и за врага, и за вас, когато трябва да се определи местоположението му/ви.
26. Единственото нещо, което е по-точно от връхлитащ ви вражески огън, е връхлитащият ви приятелски огън.
27. Ако се захванете с повече мисии от определените ви, ще си имате повече неприятности.
28. Направете някое място труднодостъпно за врага и самият вие трудно ще излезете от него.
29. Когато и двете страни са убедени, че скоро ще загубят сражението, то най-често и двете са прави.
30. Професионалните войници са предсказуеми, но светът е пълен с аматьори.
31. Мърфи е бил грунт (пехотинец, "пушечно месо")

Това е. А в някой от следващите броеве може ви запознаем с правилата за хигиена на войника и принципите за правилно боравене с пушката.

редник Панайотов

PS MANIA

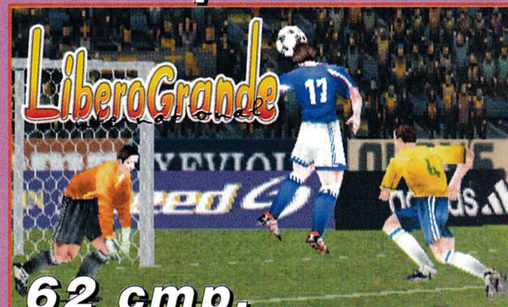
TEKKEN TAG TOURNAMENT

60 стр.

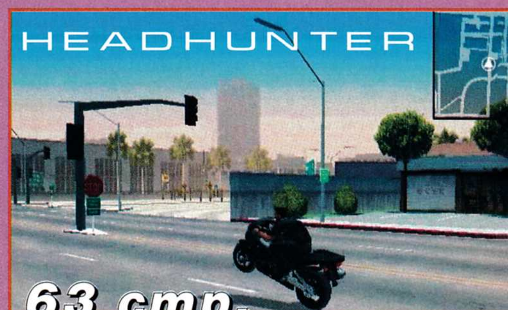
В поредното издание на PS Mania преобладават предварителните прегледи. Ефектът не беше търсен нарочно, а просто месецът се оказа такъв — изпълнен с очакване. Tekken Tag Tournament отнесе лесно, но не и незаслужено титлата "Игра на броя". Този път имаме цели два материала за предстоящи X-Box премиери плюс малко информация за DVD екстрите на новата играчка на мистър Гейтс, Бил Гейтс.

Ивелин Г. Иванов

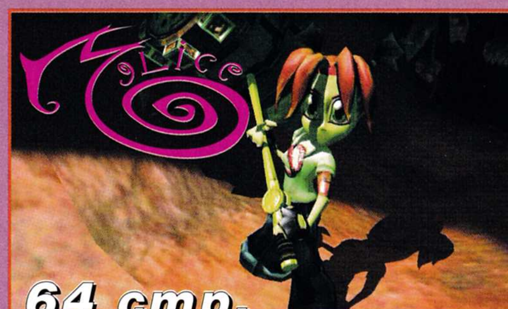


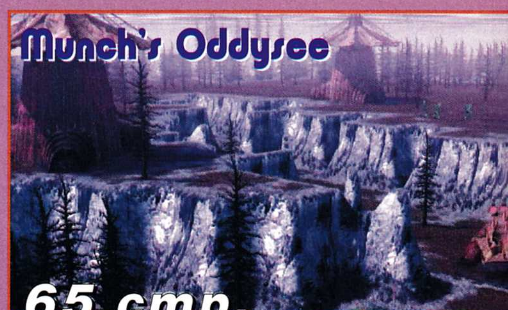


62 стр.

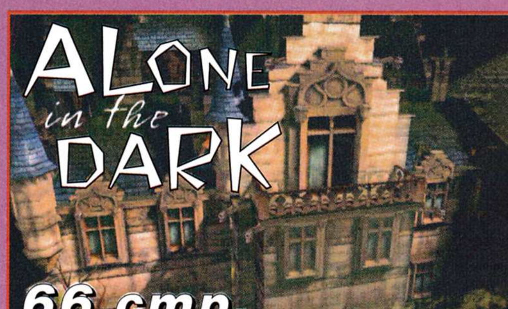


63 стр.


64 стр.



65 стр.



66 стр.

GAMECUBE С ЕДНИ ГЪРДИ НАПРЕД

Възможно е премиерата в Щатите на новата 128-битова конзола на Nintendo Gamecube да се състои по-рано, отколкото се очакваше. Спряганият този път месец е септември (2001), което означава, че Gamecube ще се появи в Америка по-рано от конкурента си X-Box.

СПОРОВЕ БАВЯТ TENCHU

Третото издание от популярната поредица Tenchu, планувано за PlayStation2 формат, вероятно ще се забави. Причината за това са проблемите, които създателите на Tenchu Acquire си имат с издателя Activision. Говори се дори, че завършването на играта е поверено на нов дивелопър – K2 LLC.

ЯПОНЦИТЕ ОСТАВАТ БЕЗ X-BOX

Носят се слухове, че Microsoft няма да пуснат X-Box на японския пазар преди началото на 2002 година. Проблемът очевидно не е толкова в липсата на производствени мощности, колкото в липсата на X-Box игри, съобразени с пристрастията на японските геймъри. Въпреки първоначалния ентусиазъм засега Konami е единствената голяма японска компания, обявила твърдо, че ще разработва X-Box заглавия.

MEDAL OF HONOR – ВЕЧЕ С КРИЛА

Electronic Arts обявиха, че работят усилено по трето издание от поредицата Medal of Honor – Fighter Command, което трябва да се появи на пазара в началото на 2002-ва. Действието отново ще се развива в същия исторически период, но интересното е, че този път става въпрос за... самолетен симулатор.

КЛАСИЧЕСКАТА МУЗИКА НАВЛИЗА В ИГРИТЕ

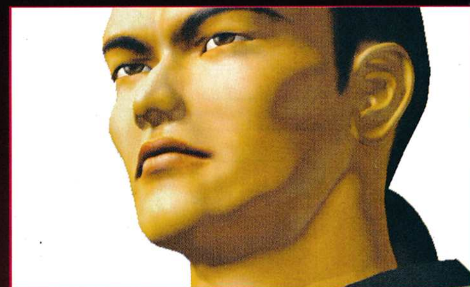
Холандските гейм дивелопъри Lost Boys са обединили усилията си с Московския филхармоничен оркестър. Lost Boys се канят да запишат заедно с руските музиканти саундтрака за цели три свои бъдещи проекта. Композиторът на компанията Жорис де Ман вече е заминал за Русия за записите на първия саундтрак (за 3D jump'n'run-a Knights), в който ще участват общо 72 музиканти и 40 хористи.





TEKKEN TAG TOURNAMENT™

Ако има игра за PlayStation, която събира жадни погледи и от феновете на PC, то това безспорно е Tekken Tag. Новата версия специално за PlayStation2 обещава да прави всичко по-добре, но дали това не е просто разширен mission pack?!



Славата на поредицата Tekken отдавна е прекрачила границите на собствения си PlayStation формат. Още от първото издание насам всяка следваща Tekken се очаква с трескаво нетърпение и то далеч не само от феновете играта. Въпреки това, за предстоящата премиера на Tekken във формат за PlayStation2 се говореше като за истинско събитие. Между другото, играта вече шества по монетните игрални автомати в цял свят от близо година и хората са наясно, че става въпрос по-скоро за лъскав ъпгрейд, отколкото за нещо коренно ново. И все пак...

Ще наруша по изключение златното правило да започвам всяко ревю с добрите неща, които могат да се кажат за играта. Не че смятам да хокам Namco твърде много. Все пак, както вече сте прочели на заглавната страница, именно Tekken Tag е игра на броя. Но да си дойда на думата – след цели три издания създателите на Tekken можеха все пак да си дадат малко повече зор и да ни зарадват с нещо повече от няколко нови героя, няколко нови движения и един нов режим. Нямаше нужда от революционни нововъведения, а просто от нещо, което да покаже, че има някаква надежда beat 'em up жанрът да се измъкне от тоталното блато на застоя, в което е затънал до шия. Вярно, че първият по-мащабен PlayStation2 опит за подобно раздвижване – The Bouncer на Square – се провали с гръм и трясък, отнасяйки някои от най-слабите оценки, давани до момента на PS2 игра. Но Square поне опитаха. Така де, зад цялата ми гневна тирада се крие простичкият факт, че Tekken Tag Tournament всъщност не е нищо повече от един перфектно изпипан ъпгрейд. Е, изплаках си мъката, олекна ми. Хайде сега, чао, че от снощи съм подхванал едно специално комбо на Лей и още не мога да го докарам! ... Майта-а-ап!!

Майтапът настрана, с тази малка шегичка се опитах да ви намекна, че ъпгрейд не ъпгрейд Tekken Tag си е убиец, трепач, адски яка, желязо, реже глави, мачка 'ора... Достатъчно! Мисля, че схванахте мисълта ми. Сега да продължим малко по-делово и далеч по-информативно. Като начало, какво the f**k е "tag tournament"?! Краткият отговор е – нов режим на игра за един или двама души. Дългият отговор изисква малко повече обяснения. В този tag режим играете с двама бойци вместо с един, но не едновременно, а последователно, като в произволен момент можете да смените единия с другия. Противниковият отбор също разполага с двама души. Печели този, който успее пръв да нокаутира един от противниците си. Просто и ГЕНИАЛНО!

Тръпката на живо е неописуема, особено когато играеш срещу някой приятел, а не срещу машината. Като начало се налага да усвоиш до съвършенство ударите и комботата не на един, както беше досега, а на цели двама героя. Който е задълбавал поне веднъж яко в коя да е Tekken, знае, че това си е сериозно предизвикателство. Можеш, разбира се, да разчиташ само на единия от двамата, но шансът да напердашиш така някой наистина добър "жив" опонент е чисто теоретичен. Другиата тънкост е, че трябва да нацелиш абсолютно точно момента, в който да подмениш бойците си. Освен това всеки от противниците ти си има цаката и съвсем не е все едно с кого от твоите хора ще му играеш. Накратко, Tekken Tag е първата игра от поредицата, която наистина

BEAT'EM UP

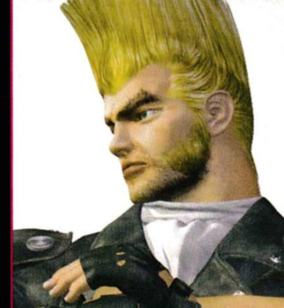
графика	★★★★★½
звук	★★★★★
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★½
издател	NAMCO
играчи	1-2
	http://www.namco.com

PlayStation2















изисква стратегическо планиране, което я извисява доста над останалите.

Този път в играта са включени всички герои, появявали се на Tekken арената от първото издание насам, общо 24. Вярно, ударите и специалните техники на някои от бойците поразително напомнят тези на по-известните персонажи, но това си е стар beat 'em up трик и няма да е много честно да се заяждаме с Tekken Tag точно по този повод. Като цяло към бойния арсенал на всеки от героите има по няколко нови попълнения, повечето от които наистина правят чест на и без друго феноменалния набор от движения на Tekken.

Логично, най-големият скок е направен на ниво графика. С леки уговорки мога да кажа, че моделите в самата игра изглеждат кажи-речи толкова детайлни, колкото тези в интрото на Tekken 3. Прибавете към това всички благини на 3D ускорението, които PS2 поддържа, и ще разберете, че говорим за съвсем друга бира... м-м картинка. Светлинните ефекти са наистина смайващи, но това, което ме накара да зяпна, беше пухкавият сняг, който се сипе над една от арените. Макар на практика камерата на Tekken Tag да се върти на 360 градуса, снегът нито веднъж не изглеждаше като "филтър", опнат пред обектива. Снежинките бяха буквално навсякъде, а бойците се носеха грациозно сред тях. Усещането беше наистина близко до това от холограмен образ. Разбира се, всичко е трик, но какъв трик!

Задният план също няма нищо общо с този от предишните игри. Всичко е изцяло тримерно, а на втора линия са прибавени зяпачи, които ръкомахат и се движат абсолютно независимо един от друг. Колкото до самите арени, те са изпипани с някои от най-ефектните текстури, които въобще съм виждал, независимо от платформата. Някои от сцените са нови, други са преработки на старите, но като цяло разнообразие не липсва. Чудя се обаче толкова ли щеше да е трудно да се въведе някаква способност за взаимодействие с "декорите"? Особено като се има предвид наистина сериозната хардуерна мощ на PlayStation2. Нямаше нужда от бог знае какво – просто по някой разхвърчаващ се на трески сандък или пръсващо се със звън стъкло. Не беше нужно дори тези детайли да имат каквото и да е отношение към геймплея. Просто щяха да са наистина ефектни и щяха да добавят доста към общия купон. Може би в следващия Tekken, да се надяваме...

За звука и музиката мога да кажа само хубави неща, без да съм наистина впечатлен. Стъпките на героите звучат по различен начин в зависимост от настилката, отделните удари (макар и далеч не всички) също се открояват на общия фон и т.н. Саундтракът отново е в техностил и си върши чудесно работата – да влива допълнителна доза адреналин в къи и без друго задъхания ритъм на играта.

Между другото в Tekken Tag за пръв път в поредицата е включена друга особено популярна сред японските тупалки екстра – т.нар. "gallery mode". В него постепенно отваряте допълнителни картинки и клипове, свързани с героите от играта. Да, и на мен ми звучеше като изсмукано от пръстите, докато не поиграх на Soul Calibur за Dreamcast. Там тръпката от отварянето на нови обекти в "галерията", за което се "плащаше" с натрупаните в различни режими точки, си беше не по-малка тръпка от откриването на нови герои, да речем. Уви, не ми стигна времето да задълбая по тази линия и в Tekken Tag, но като знам какви художници и аниматори работят за Namco, при първа възможност ще го направя.

Накратко, колкото и строг да ми се иска да бъда към решението на Namco да ни сервират още от същото, но с повече подправки и сготвено от по-качествени продукти, ще кажа само, че след четири издания (в рамките на по-малко от четири години) Tekken продължава да бъде "Тупалката", с пълен член и главно "Т", в случай че не сте забелязали.

Ивелин Г. Иванов



Libero Grande International

Феновете на футболните игри ще погледнат с учудване и любопитство към задаваща-та се втора част на Libero Grande – футболът, какъвто е!

Най-интересният въпрос, който един създател на игри може да си зададе, безспорно е – "Ами ако?" От това печелим най-вече ние геймърите. Защото какво би станало, ако никой не дръзваше да опита нещо ново и различно, дори с риск това да доведе до главоломен и не на последно място скъпоструващ провал? Щяхме да играем все едни същи неща с различни заглавия. Колко време бихме издържали само на Tomb Raider Еди-Какво-Си или FIFA Еди-Колко-Си? Мен поне вече ме втриса като чуя за игра с повече от едно продължение.

Даже да не сте чували нищо за първия Libero Grande, сигурно вече се досетихте, че става въпрос за една от "онези" игри, които така възторжено възпях в краткия увод. Нека първо ви разясня накратко какво прави този футболен симулатор чак пък толкова различен. Генералната разлика идва от това, че в LG играете само с един футболист вместо с целия отбор, което е обичайното в кое да е друго заглавие от този жанр.

Гледната точка е от трето лице с малко по-раздвижена камера, отколкото сме свикнали да виждаме в стандартния конзолен екшън-адвенчър от сорта на Tomb Raider. Мога само да стисна ръка на хората от Namco, които вместо да се чудят с какъв скъп лиценз да си осигурят по-добри продажби, просто са решили да тръгнат по напълно неутъпкана пътека. Едно предупреждение, ако не сте експериментатори по душа: ако трансферните суми и заплатите на футболистите ви вълнуват далеч повече от красотата на самия футбол, просто зарежете тази статия. Libero Grande също. Това не е вашата игра.

И тъй, какво старо и какво ново в продължението на играта, кръстено Libero Grande International. Като начало отново липсват клубни отбори и отново имената на играчите само наподобяват истинските.

Този път играта предлага четири различни типа мачове – Exhibition (приятелски), Libero Grande Cup (турнир с 32 отбора), International Cup (4 предварителни групи плюс директни елиминации във втората фаза) и World League (серия от домакински мачове и гостувания).

Друго интересно нововъведение е възможността да изберете измежду няколко поста в отбора – нападател, нападател/център, център и.... вратар! За ревюто ви обещавам по-задълбочен "репортаж" именно за ролята на вратаря, защото точно тя обикновено е най-пренебрегваната във футболните симулатори. И за да придобият нещата още по-личен аспект, този път играта включва един доста впечатляващ редактор за създаване на нови играчи. Там можете да зададете позицията на футболиста, неговия ръст и тегло, да определите всеки от индивидуалните му показатели (общо 14 на брой!) и ако ви се занимава, да промените цвета на косата и прическата му, формата на брадата и мустаците и дори модела на футболните обувки. Идеята на чисто "козметичния" аспект на редактора е да ви се даде шансът да сътворите играч, който максимално да прилича на вас самите.

В Libero Grande International за пръв път е включен и режим за двама играчи на разделен екран. Можете, естествено, да играете от два противникови отбора, но можете и да обедините силите си срещу играта. Уви, все още не съм намерил някой достатъчно луд на тема футбол, за да изпробвам и тази част от играта, но ще намеря, обещавам ви.

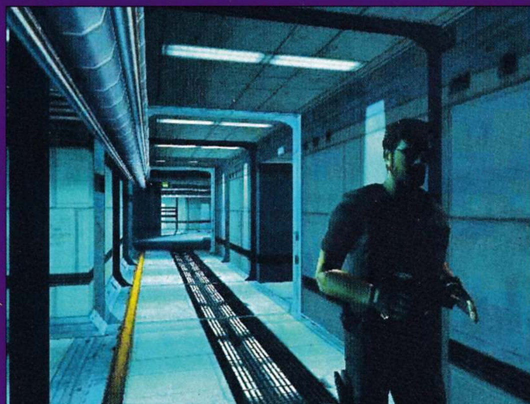
Графиката и звукът също са значително подобрени. Моделите на играчите са доста по-детайлни с явна разлика в ръста и дори физиката, които се доближават до тези на истинските играчи. Анимациите също са "извървели доста път" от първата игра насам. Този път те са далеч по-плавни и убедителни. Създателите на играта са си направили труда да добавят допълнителни ефектни реакции, като например тази на вратаря, който току що е установил, че топката се е озовала във вратата му.

Libero Garnde International обещава, ако не да бъде сензация, то поне да си струва опита.

FOOTBALL SIM

PlayStation

издател	Namco
играчи	1-2
	http://www.namco.com





HEADHUNTER

Битката на Sega за Dreamcast не изглежда изгубена, особено ако хвърлим едно око към предстоящия Headhunter — ловци на глави в действие!

Градоносните облаци над SEGA за пореден път се сгъстиха. Всъщност "градоносни облаци" е доста ведро определение за това, което по всяка вероятност грози компанията. До края на годината (а може би и по-рано) спира производството на Dreamcast! Ама съвсем спира, без майтап. Очаква се загубите за SEGA от това за едни смело, за други налудничаво решение, да възлизат на 500 милиона долара. Аз лично съм леко опечален от този факт. Всеки що-годе запознат с конзолния пазар геймър най-малкото е чувал, че по всеобщо мнение Dreamcast е една наистина превъзходна машинка. Особено на фона на съотношението качество/цена, което предлага.



Но както често става, новините са две – добра и лоша. И тъй като първата вест едва ли би могла да мине за добра (по ред причини, за които може би ще си поговорим някой друг път), ето ви и втората. От SEGA официално обявиха, че започват да издават игри и за други конзолни платформи. Което най-малкото означава, че наистина впечатляващи заглавия, като Shenmue, Crazy Taxi, Virtual Tennis, Sonic Adventure (и още бог знае колко други) няма просто да изчезнат безследно заради преждевременната смърт на Dreamcast. Вместо това ще очакваме техните повторни премиери за PlayStation2, за X-Box, а защо не и за Game Cube на Nintendo.

Обратно към Headhunter. Идеята да се посвети игра на ловците на глави е толкова благодатна, че аз лично се чудя как никой не се беше сетил до момента за нея. Вместо това се появи онази недомислица (ще ме прощавате!) Hitman. Защо благодатна? Ами защото в нея присъстват всички елементи, от които се нуждае едно наистина добро екшън приключение. Като начало здрава доза екшън. После вълнуващо прокрадване. Сещаме се, че ловците на глави трудно биха могли да си позволят да се правят на Рамбовци, най-малкото защото обикновено работят сами. И накрая – поле за действие за един добър разказвач на истории.



И като си говорим за истории, действието на Headhunter се развива през нашия (вече) 21-ви век някъде в Щатите и по-точно в Калифорния. Престъпността, както не е трудно да се досети човек, се е разраснала неимоверно. Налага се да се намерят по-нетрадиционни мерки за поддържането на реда. Главният герой, бившето ченге Джак Уейд, наскоро се е присъединил към ACN (Anti-Crime Net), подразделение, което разчита на "волнонаемни" служители-единаци, известни още като хедхънтъри (или "ловци на глави"). Дотук нищо ново, разбира се. Тънкият момент е в онова, което се случва с "лошите момчета", след като някой хедхънтър ги спипа. Не, не, нищо чак толкова страшно – просто ги освобождават от гоДните им за трансплантация органи, за да ги дарят на някой по-заслужил гражданин. И тъй като никой не би искал да се разхожда със странно усещане за празнота в коремно-гръдната кухина, господа престъпниците са готови на всичко, за да ги отмине тази сурова участ. Което пък прави работата на хедхънтърите доста по-напрегната.

Уви, с тази кратка история на практика почти се изчерпва всичко, което се знае засега за играта. Освен това, на фона на новините, с които започнахме, нищо чудно Headhunter да се появи за някоя друга, трудна за предсказване платформа. Засега не ни остава нищо друго освен да се порадваме на гореспоменатите апетитни скрийншотове и да се надяваме, че нещата няма да спрат дотук. To be continued, дето има една приказка.

ACTION



издател	SEGA
играчи	1-2
	http://www.sega.com

На 22-ри миналия месец се проведе пресконференция на Nvidia, на която президентът на компанията Йен-Хсун Хуанг е говорил надълго и нашироко за новия GeForce3 чип. И тъй като именно Nvidia са създатели и на графичния процесор на X-Box, на пресконференцията е била "подхвърлена" и малко, но съдържателна информация за DVD способностите на новата играчка на Microsoft.

Магическите думички в краткото изявление на мистър Хуанг са били две – HDTV (телевизия с висока разделителна способност на образа) и progressive scan (прогресивно сканиране). Изненада!!! PlayStation2 не поддържа нито една от тези две екстри.

И ако за HDTV поддръжката на X-Box се намекваше от доста време, то загадъчното словосъчетание "прогресивно сканиране" сигурно е сварило неподготвени дори част от присъстващите журналисти. Колкото и да съм изкушен да се направя на многознайко, ще призная, че също поразпитах туктам, за да разбера за какво иде реч.

Излиза, че при обичайния телевизионен или видеосигнал всеки от кадрите се изобразява чрез последователно изчертаване първо на определен брой "четни" и чак след това на същия брой "нечетни" линии. Резултатът от това е, че в действителност всеки кадър се състои от два "полукадъра", които се наслагват един върху друг достатъчно бързо, за да ни се струва, че всъщност става въпрос за "плътен" образ. Но дори нашите несъвършени сетива долавят, че картината е леко размазана. При прогресивното сканиране и двата полукадъра се изобразяват едновременно, което води до далеч по-високо качество на изображението.

Така-а-а, излиза, че DVD сигналът на X-Box ще бъде осезаемо по-добър от този на неговия основен конкурент при 128-битовите. В случай че имате излишни 1500 долара, разбира се, защото долу-горе толкова струва в момента един HDTV телевизор.



Malice е това, което повечето разработчици мечтаят да се случи на техния продукт — една от избраните първи игри за Xbox. Невероятната комбинация между jump'n'run и action обещава много забавление!

Argonaut могат като нищо да минат за ветерани на конзолната сцена. В техния каталог влизат игри, като Star Fox и Star Fox 2 (SNES), двата Croc-а (PC, PSX), плюс още няколко сериозни хита за Nintendo64. Затова, когато Microsoft им възложиха да направят едно от стартовите X-Box заглавия, това едва ли учуди някого. Нещо повече, именно Malice беше избрана заедно с Munch's Oddysee да покаже пред избрана журналистическа аудитория на какво всъщност е способен X-Box.



Malice разказва историята на малко момиченце, което неволно е пуснало на свобода древно зло. И както често става в приказките, направиш ли поразия, налага се после да поправиш грешката си. Играта ще включва 25 нива, в края на всяко от които ще трябва да се преборите с по едно превъплъщение на злата богиня Малис. Останалата част е многообещаваща смесица от екшън и джъмп-енд-рън с богат набор от чудовища за размазване и подземия за изтарашване. Нашата малка храбра героиня (която несъмнено иска да стане Лара Крофт като порасне), разполага с огромен механичен чук като базово оръжие. Звучи зловещо, но всъщност е адски забавно, поне на картинка. Нейният арсенал се допълва от още куп джунджурии с непреводими имена като Mace of Clubs и Quantum Tuning Fork например.

Ако се вярва на отзивите на очевидците, демото на Malice е било далеч по-впечатляващо от това на Munch's Oddysee. Вече се носят легенди за 3D ефектите, поддържани от чипа на Nvidia, сътворен специално за X-Box, особено на ниво осветление. Malice комай е скрила топката на всички със светлинните си ефекти. На мен пък ми хареса малкото червенокосо девойче с опашки, на което все още никой (или поне аз) не знае името, но което като нищо може да се превърне за X-Box в онова, което са Super Mario за Nintendo, Crash за PlayStation и Sonic за SEGA. А какво е една видеоконзола без свой талисман?

ACTION



издател	Microsoft
играчи	1
	http://www.xbox.com/

Munch's Oddysee







Ако Microsoft имат с какво да изненадат конзолната конкуренция, то далеч не всичко свършва с хардуера. Munch's Oddysee беше измъкната под носа на PlayStation, а авторите от Oddworld Inhabitants искат да докажат, че великата им поредица неслучайно спечели много фенове.

Когато преди три години за пръв път мернах реклама на Abe's Oddysee в брой на PCGamer, си казах, че момчетата от Oddworld Inhabitants сигурно са луди. Така де, кой би харесал това зелено, сбръчкано, оцъклено, мършаво човече с огромни ходила и... зашита уста?! После ми попадна играта във формат за PlayStation и се започна едно цъкане и въздишане... Никога до момента не бях виждал по-добре изпипана и – което беше още по-важното – по-оригинално замислена уводна анимация. После пък се оказа, че самата игра е един малък шедьовър, натъпкан до тавана със страхотни хрумвания.

Колкото до Abe's Exidus, вече бях подготвен за "удара". Това продължение просто затвърди увереността ми в това, че Oddworld Inhabitants са ако не едноличните лидери, то поне със сигурност в челната тройка на най-оригинално мислещите и най-кадърни създатели на игри в момента. Последва затишие, след което беше обявен следващият далеч по-амбициозен проект на компанията. В началото Munch's Oddysee беше планирана за PC, после Sony я грабнаха за своя PS2, но накрая



друга "голяма риба" – Microsoft – отмъкна апетитния залък под носа на всички. И наистина, какъв по-добър начин да се напомпа допълнително интересът към X-Box?

Ще започна с уточнението, че Munch's Oddysee не е просто поредната игра на "Обитателите на Одуърлд". И тук въобще не става въпрос за сравнително маловажния факт, че "този път всичко е 3D". През последната година и половина видяхме не един и два джъмп-ендрън хита от близкото минало, които опитаха да прекрачат в третото измерение... и се провалиха с гръм и трясък. Оказва се, че Oddworld пък гледат на 3D-то по-скоро като на необходимост, отколкото като вълшебна пръчица, която да им осигури тлъсти приходи на гърба на остаряла концепция. Според Лорн Ланнинг, съосновател и президент на Oddworld Inhabitants, Munch's Oddysee е: "комбинация от екшън, приключение, ролева игра, стратегия и симулация, обилно поръсена с дребни, но стойностни хитрини и опакована в история, разказана с Холивудски майсторлък." Не му липсва самочувствие на тоя пич, а? И не би трябвало, мен ако питаме.

Въпросният Мънч, е габит, поредното причудливо същество от Одуърлд (в превод "причудлив свят"). Той е еднокрако земноводно и е последен от вида си. Вината за това носят пушещите като комини глюкони, октоподоподобните "безскрупулни капиталисти" от първите две игри, които на практика са изтребили събратята на Мънч, за да се сдобият с техните органи за трансплантация. Естествено, историята не може да мине и без нашия суперзелен супергерой Ейб. Именно той измъква Мънч от зловещата лаборатория в самото начало на играта и замъква своя нов приятел в инвалидна количка през първите няколко нива на играта. Геймплеят отново ще изисква от вас добри рефлекси, но този път ще се наложи да се поизпотите над някоя и друга логическа загадка. Умението да комбинирате уменията на Ейб и Мънч също ще ви свърши добра работа, особено в самото начало.

Oddworld Inhabitants нямат никакво намерение да зарязват темата след премиерата на Munch's Oddysee. Тъкмо обратното. Според тях Одуърлд е планета около десетина пъти по-голяма от Земята, а засега те са ни показали само една "малка държавица" от нея.

ACTION

XBOX

издател	Microsoft
играчи	1
	http://www.xbox.com/

ALONE in the DARK the new nightmare

Всъщност вие вече знаете, че съм досадник. Обичам да ви пълня главите с допълнителна информация. Какво да се прави – човек не може да избяга от себе си. И тъй, започваме пак образователната част. Разбира се с извинения към тези, на които всичко това е до болка известно. Те, както обикновено, могат да проспят първия абзац. Що е survival horror? Яде ли се, пие ли се, както обичат да казват прогимназиалните учители.

Превода на двете думички можете да намерите и в речниците, но аз ще ви спестя това усилие – "survival" е "оцеляване", а "horror" – "ужас". Всичко в този жанр започва преди повече от едно десетилетие, когато се появява първата подобна игра, кръстена – я виж ти! – Alone in the Dark. Тя е дело на Infogrames, тогава все още слабо известен френски дивелопър, която едва ли си е мечтала за настоящия си статут на световен мегаиздател. Играта се отличава с адски (в буквалния и преносен смисъл) увлекателна история за една голяма стара необитаема вече къща, в която всяко ъгълче крие някаква тъмна мистерия. Задачата на главния герой е да открие ключа към тези ужасни (защото те са точно такива) мистерии и... да оцелее. Комбинацията от интересни герои, пропита от мистика история и атмосфера плюс здрав (за времето си) екшън се оказа истински наркотик за геймърите, между които и моя милост. Последваха още две издания, всяко от които допринесе с нещо към първоначалната идея. След това близо пет години за поредицата не се чу нищо.



И когато всички бяха отписали окончателно култовата поредица, се оказа, че Infogrames са твърдо решени да издадат нова игра с това име. Този път всичко беше поверено на никого неизвестните до момента французи (кого ли учудва, че дивелопърите отново са французи – да живее френската нация!) Dark Works.

Ето ни сега на по-малко от месец разстояние от премиерата на Alone in the Dark: The New Nightmare. Като начало браво на Dark Works, които добре са си "написали домашното", както обичат да казват американците. По всичко личи, че The New Nightmare ще обедини всичко най-добро от десетгодишния опит, натрупан в този жанр. Като начало графичното решение е в типичен стил а ла Resident Evil с предварително нарисувани фонове плюс тримерни модели на персонажите. Този път обаче способността за взаимодействие с околния свят е на доста по-високо ниво.

Може би най-ефектното нововъведение в играта са светлинните ефекти, които изпреварват всичко, което сте виждали до момента за формата PlayStation. Основното оръжие на двамата главни герои (Едуърд Карнби и Алин Седрак) ще бъде... светлината – независимо дали става въпрос за джобно фенерче или за леко футуристични оръжия, които атакуват чудовищата с концентриран сноп светлина. Голяма част от важните решения в играта също ще бъдат базирани на умението да използвате светлина в своя полза. Някои от чудовищата ще бягат от нея, други, доста поопасни и силни, ще атакуват всеки неин източник, трети пък ще я следват, дебнейки търпеливо за удобен момент, в който да нападнат.

Няма да ви развалям апетита с твърде много предварителна информация. Още повече при липсата на готово играемо демо, всеки от тези детайли може да се окаже само рекламен трик. Но помнете ми думата – за Alone in the Dark: The New Nightmare ще се говори дълго и напоително. Включително в това списание. А споменах ли, че ще излезе само във формат за PlayStation?!

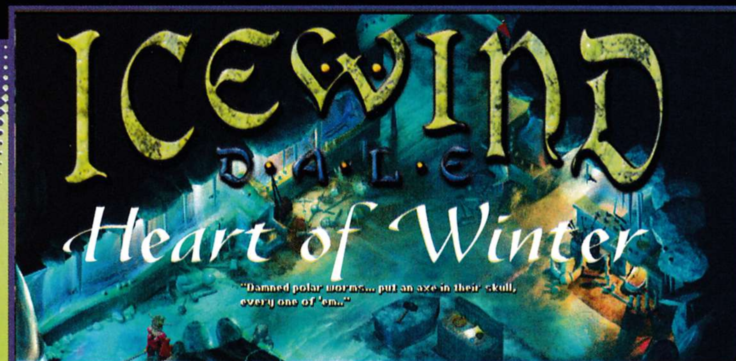
SURVIVAL HORROR





издател	Infogrames
играчи	1
сайт	http://www.infogrames.fr

Cheats & Trix



Натиснете **Ctrl + Tab**, за да отворите конзолния прозорец, и напишете следните **кодове**:

GETYOURCHEATON: ExploreArea()
Отваря пълната карта на местността
GETYOURCHEATON: Hans()
Телепортира групата ви
CHEATERDOPROSPER: SetCurrentXP()
Дава на избрания герой определено от вас число опит (EXP)
CHEATERDOPROSPER: AddGold()
Дава злато
CHEATERDOPROSPER: Midas()
Прибавя 500 злато
GETYOURCHEATON: FirstAid()
Дава 5 лечебни елексира, 5 дози противоотрова и Scroll Of Stone To Flesh



С текстов редактор променете файла "**icewind.ini**". Добавете "Cheats=1" под "Game Options" секцията. Стартирайте играта и натиснете **Ctrl + Tab**, за да отворите конзолата.
Напишете **GETYOURCHEATON: EnableCheatKeys ()**, за да активирате паролите. След това използвайте един от следващите **кодове** докато играете.

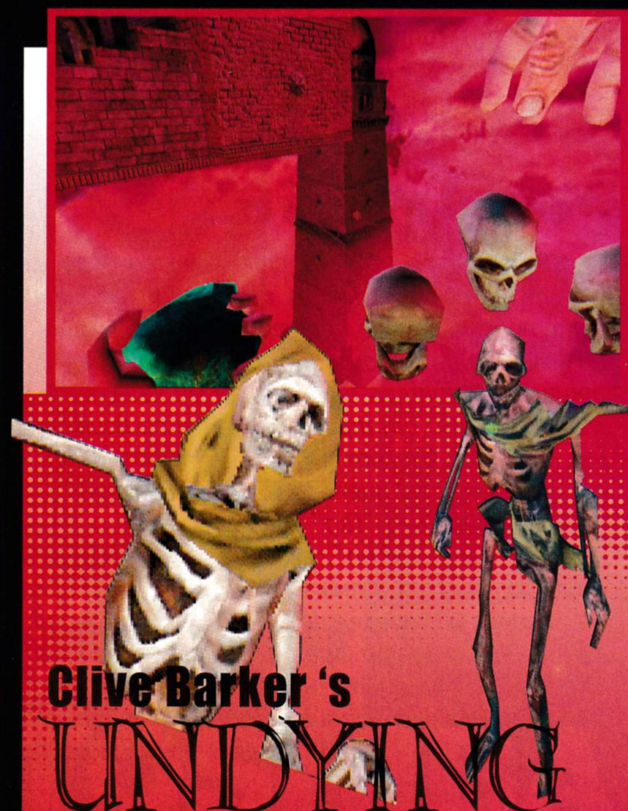
Ctrl + J – Телепортира избрания герой
Ctrl + R – Казва Heal или resurrect на избрания герой
Ctrl + Y – Убива избраното чудовище или NPC, но не дава EXP
Ctrl + 4 – Показава капаните

WWII NORMANDY

Кодове за оръжия
Влезте в конзолата, натискайки "`" и въведете **give** *предмет* като *предмет* може да е:

MACHETE	MACHINEGUNAMMO
COLT45	RIFLEAMMO
MACHINEGUN	BAZOOKAAMMO
RIFLE	BACKPACK
BAZOOKA	GRENADE
COLT45AMMO	LANDMINE

Можете да получите максимално по 1 оръжие от даден тип и максимално 100 амуниции за него



Clive Barker 's UNDYING

addall – получавате всички оръжия и магии
assall – създавате магаре
infiniteMana 1 – неограничена мана (0=нищо)
becomeLight 1 – дава светлина (0=нищо)
showfps – показва Framerate-а

RPG MANIA

Здравейте,

статията за rpg-тата ми направи силно впечатление. Ако не греша, преди време имаше опит да се направят български ролеви игри – имаше една доста голяма поредица "настолни" игри. Имаше тип командос, пирати и какви ли още не, бяха около десет. Но имаше и един сполучлив опит – "Лорд и Магьосник". Не знам откъде си останал с впечатлението, че в България не се знае какво е това rpg всъщност и че този вид игра няма привърженици, но много грешиш :). Уви, доста е трудно да намериш хора, които ще седнат да играят сериозно, а аз вече не съм малък – на 20 години съм, което не ми пречи да проявявам интерес, нали? Проблемът е, че не съм от столицата, където знам, че има фенклубове, в които се събират хора, с които можеш да играеш. Казваш, че можеш да ни свържеш с хората с главно "Х", вярно ли е това? ... Мен лично не ме влече ролята на геймМастер – предпочитам хората като раса и магьосник като клас.

Nemo13 <androssik_v@yahoo.com>

Темата за настолните RPG-та предизвика здрав отклик и както виждате, и в този брой има материал за тях. Много от вас си мислят, че стратегическите книги-игри, които излизаха преди няколко години, са RPG-та, но всъщност "Здрач над Ендивал" ще бъде първото истинско RPG в България – виж статията на стр. 56.

ЗВУКОВЕ И ГЛЕДКИ ОТ...

Кво правите бе? Как сте? Вижте сега, понеже въпросът ми си пада малко глупав, ще го карам направо. Така, понеже моите приятели обичат повече да играят, отколкото да запомнят името на дадена игра, аз съм решил да ви опиша една. Та те ми казаха, че играта била от първо и от трето лице, че си взимал някакъв кокал от един скелет и си хуквал през някакви гробища да се бориш за оцеляване и най-важното което е, че така нареченият "Гад" викал нещо от рода на "Жестоко" или "Страхотно", на английски – "Great"? Нещо говори ли ви? Също така имал пушка двуцевка и моторна резачка и стрелял по всичко, което мърда. Гадът бил превързан с лента през главата и крачолите му били скъсани от колената надолу. Моля не взимайте дългото ми глупаво описание на шега.

Борис Минков <b_minkov@hotmail.com>

Перфектно описание! Играта, толкова казваш те е изкефила, че си ѝ забравил името. А и моторната резачка, да не говорим за двуцевката, са толкова "рядко" срещани оръжия, че първо изпаднахме в лек смут, а после си казахме дали чак пък толкова ти трябва да знаеш името ѝ, след като си я почуствал със сърцето си, както би казал Малкият принц.

Можеше да отидеш до съседния гейм-клуб, съседния апартамент на някой приятел, съседния компютър под ръка и да погледнеш стартовия екран. Там със сигурност е написано с големи букви името на играта.

Иначе описанието ти съдържа елементи от няколко игри – от една страна – Blood; от друга – Quake; от трета – The Mummy. А и на доста други.

ABORT, RETRY, COUNTER STRIKE?

Здравейте PC Mania,

Пиша Ви заради CS манията в момента. Някои хора веднага ще кажат CS Rulez или Sux, ама не е нито едното, нито другото. В момента безспорно това е хитът, но не смятате ли, че взе да се комерсиализира така бързо, че взе да отегчава доста хора.

На мен лично ми писна да джиткам на него поради няколко причини. Първо – абсолютно навсякъде започна да се играе на едни и същи карти. В началото беше друго – пуснеш някоя карта и не знаеш нищо кое къде е и къде да направиш засада. Сега се играе само на едни и същи карти – houses, militia, dust, 5 star, assault, areaz4... и други такива до болка познати. Изчезна тръпката от играта – като се скрие някоя пусия някъде и останете 1 на 1 и сървъра да е full от 20-30 човека, започват да се изнервят всички. Друго..., като са започнали някакви сукалчета да ми играят на CS – още нямат 7-8 години... ами да не казвам като убият някое лапенце и то като започне да подсказва кой къде бил, какво му било оръжието...ама извинявайте всички ама тая гадост няма да я погледна никога вече. Главната причина за тези ламерски постъпки е, че CS в България се играе само по залите... а там ходят само ламери. То и да се опиташ в нет-а няма да можеш главната причина е Българския Телекомуникационен КОМУНАЛ! Другата е че всичко в BG е пиратско. :(

Номер едно е Half-life за мен. Това е най-добрия m-player екшън излизал някога. Тук и да си пусия няма как да се скриеш и да спечелиш нещо. TFC също е много добра игра. Op.force – също. На CS едно му е лошото в момента – картите. Както казах в момента се играе само на едни и същи карти...а има такъв голям избор! Само в www.counter-strike.de има 1200+ карти...Още веднъж – не на CS комерсиализма! С нетърпение очаквам TF2.

Martin "The_UFO" Dimitrov <the_ufo2000@yahoo.com>

И ние имаме какво да кажем за комерсиализма, но Counter-Strike не е поводът за това. А що се касае до някои по-остри фалцетни тонове в бунтарския ти патос, ще отговорим по соломоновски – щом хората харесват Counter-а, защо да не го играят?! Който не се кефи, хваща някоя друга игрица (напоследък наизлязоха бая хитови заглавия, при това от всеки жанр). Така че – играй и се кефи, напук на избора на масите.

ГЕЙМЪРСКИ РАП

Ей сега започваме,
всеки да слуша! Чу ли ме, бе?
Това беше първият куплет
но с 5-1 ще те направя на омлет.
Много мразя някой да се кашира
набарам ли го с него – направо си умира.
Когато хвърля на някой бомба,
той става по-бърз от Алберто Томба.
А от острието на моята ножка
всеки става на пирожка.
Но ако хвана аз автомата,
гледай да не ти настръхне косата.
Нека да започнем нивото отново,
за да ти напълня корема с олово.
Щом си купя 3-1,
правя всеки на прясно месо.
С него съм very very very many лош,
спипам ли те, почвам да ти пея "Лека нощ".
А готиното 4-4 те разцепва от доста метри.
Лазер пойнт по тялото ми шари,
някой иска душата ми да спари.
Гледам аз на покрива снайшерист,
облечен е в бяло – значи терорист.
Но той като доста терорета
са си тъпи смотани кашета,
той няма да ме уцели, дори с куршуми две педи дебели.
Искам на тоз идиот да му направя headshot.
Лице в лице вече съм с врага
и почвам да стрелям в неговата глава.
Но щом му свърши патронажа,
много гадно аз ще го накажа.
С помпата 2-2 трепя терорист, бре ей момче.
Вървя покрай гаража, няма жив човек.
Колко да ги търся – май че цял век.
Обаче виждам мръсната пусия
и тръгвам безстрашно сърмите му да свия.
Но ето, че съм с 4-6
и кой ми се прави? Некъв теро-пес.
Когато хвана 3-3, от покрива вземат да падат глави.
Долу виждам някакъв кашия,
искам главата да му разбия.
Ако ми падне 3-2, трепя всяко тероре.
И знай, че нашето стихотворение ще бъде безспорен хит
в дивия геймърски бит.
Headmaster, аз малко почивка ще си взема.
Айде чао до следващата ни "поема"!!!
{Desert ˜Eagle} X-Spy и {Desert ˜Eagle} Headmaster

О, времена, о, нрави, но Counter-Strike на всички днес се нрави. Нищо, все така да пишат – и да вземат да подишат, малко неопушен въздух, че от толкоз "терорета", им се сецва на места куплета...
Къде сте "Ъпсурт", къде сте "Гумени глави"!

PC Mania

Всички, чиито писма бъдат публикувани, получават безплатен комплект батерии "TOSHIBA ALKALINE" по пощата. Ако не сте ни изпратили адреса си, направете го по e-mail или ни се обадете в редакцията. Лесно е :-)

Зали, които продават PC Mania:



Бургас: ж.к "Славейков" (до бл. 59 и 60)
Бургас: ул. "Вардар" №1, (под Ритуалната зала)
Пловдив: ул. "Петко Д. Петков" №12
Пловдив: ул. "Александър Батенберг" №3
Пловдив: ул. "Костаки Пеев" №5
Пловдив: ул. "6-ти септември" №188
Пловдив: ж.к. "Тракия", бл. 142
С. Загора: бул."Цар Симеон Велики" №108, ет.2
Монтана: ул. "Иван Аврамов" №9
София: ул. "Чумерна", №9, срещу СМГ
София: ж.к. "Гео Милев", ул. "Калина Малина" №12
София: ж.к. "Славия", бул. "Цар борис III" №128
София: ж.к. "Надежда" 3, бл. 319, вход Ж
София: ж.к. "Лозенец", ул. "Крум Попов" №64, срещу 4 РПУ
София: ж.к. "Младост 1А", бл. 509 (зад вход А)
София: бул. "Д. Цанков" № 26, срещу парк-хотел "Москва"
София: бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина")
София: ул. "Опълченска" №41 А
София: ж.к "Емил Марков, бул. "Петко Тодоров" №66
София: бул "Цар Борис" №23, търговски комплекс "Никроад"

Ако сте гейм клуб, какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania? За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

Освен това: ползвате пълната търговска отстъпка – 30%, вписваме ви като наш разпространител в списанието.
Още геймъри ще научат за вашия клуб. Побързайте – телефоните за контакт са: **(02) 987-47-19, 986-38-19**

PC Mania Top 10

Top10 България Клубове
1. **Counter-Strike**
2. **Brood War**
3. **Red Alert 2**
4. Diablo 2
5. FIFA 2001
6. Quake III: Team Arena
7. Tony Hawk's Pro Skater 2
8. Need for Speed 5
9. Unreal Tournament
10. Hitman: Codename 47

Top10 България Читатели	
1. **Counter-Strike**	556
2. **Red Alert 2**	325
3. **Diablo 2**	250
4. Brood War	243
5. FIFA 2001	186
6. Monkey Island 4	146
7. Project I.G.I.	135
8. NBA Live! 2001	112
9. Tony Hawk's Pro Skater 2	112
10. Quake 3: Team Arena	92

Най-сексапилна героиня от игра	
1.Lara Croft (Tomb Raider)	278
2. Julie (HM:FAKK2)	108
3. Cate Archer (NOLF)	78
4. Rynn (Drakan)	60
5. Elaine (M.Island)	31
6. Delphi (Giants)	27
7. Annah (Planescape: Torment)	25
8. April (L.Journey)	22
9. Viktoria (Thief I/II)	9
10. Grace (Gabriel Knight)	1

Тазмесечните класации могат да бъдат определени с една дума – вълнуващи! Толкова много поврати, толкова много смени на местата, въобще – играе се, та чак ушите на някои геймъри плющят! (предполагаме все пак заради природно-естествени причини). Гласувалите он-лайн и чрез читателски писма през този месец са повече от миналия. В клубовете, както и в читателската класация, безспорен лидер продължава да бъде Counter-Strike, макар че се забелязва лека тенденция на отлив – гласувалите он-лайн този месец за играта са с 200 по-малко от миналия месец! И докато в клубовете все още играещите на Brood War са повече, в личните предпочитания се налага по крайно утвърдителен начин Red Alert 2. Силен месец и за заглавията на EA Sports, като новият NBA 2001 спечели мигновено голям брой фенове и се катапултира от нулата до заветния TOP 10. Натрупаните гласове са равни с гласовете на Tony Hawk`s Pro Skater 2, чиито почитатели очевидно се понаситиха на ефектните му стънтове. Project I.G.I. продължава да бъде най-играният алтернативен екшън, докато класиките Quake и UT са в нокдаун. Определено в този жанр има застой, дано Hired Team да вкара повече живец тук – въпреки късния си старт за натрупване на достатъчно гласове за влизане в десетката, феновете му се увеличават с константна скорост; а какво да кажем за очаквания Unreal 2...

От този месец започваме да публикуваме и обзор на нашите по-специални въпросчета от сайта. Този месец въпросът засягаше доста чувствителна тема – за сексапила на гейм-героините. Гейм-дивелопърите усетиха пристрастността към нежния пол на геймърите преди няколко години, та оттогава заизлизаха игра след игра, след игра... Разбиваща всички останали, еднозначно това е (кака) Лара. Преднината ѝ пред останалите е просто внушителна и не оставя никакво съмнение за превъзходството ѝ в класация, където съревнованието между останалите кандидатки беше на принципа едни гърди напред...

Краят на Napster?

http://www.napster.com

През изминалия месец Шон Фенинг успя да покаже завиден вътрешен мир, усмихвайки се по американски пред камерите, докато представяше своя Napster, по-късно защитавайки го в съда, че дори когато загуби делото, заведено от RIAA (американската асоциация на звукозаписни гиганти).

Съдийката Мерилин Хол Пател постанови забрана за обмен на комерсиални заглавия през сървърите на Napster, която обхваща първите 200 албуми и сингли в класациите на Билборд. Вече се изготвят километрични списъци, включващи имена на изпълнители, заглавия на песни и албуми, които ще бъдат предоставени от музикалните компании. Според съдебното решение Napster ще разполага с по три дни да блокира достъпа до споменатите заглавия, след като получи списък със заявка.

Няколко дни след обявяването на съдебното решение RIAA предостави на Napster списък с 135000 заглавия, които трябва да изчезнат в рамките на седмица. Цифрата изглежда доста внушителна поради факта, че в списъка са включени както самите имена на песни и изпълнители, така и различните вариации по темата – тоест внимателно проучване на всички авторски хрумвания на феновете за прекръстване на Prince в Pronce или Wrince примерно.

Napster ближе рани, но Шон с гордо вдигната глава призовава потребителите си да продължат да използват програмата.

Надали.



Nintendo обявява следващото поколение GameBoy

http://www.gameboy.com/gbadvance.html

Game Boy Advance, подобрената версия на познатата джобна игрална система, ще се появи на пазара в Япония към края на март, по-късно в средата на юни и в USA. Цената на продукта ще бъде около 90-на долара. Машинката ще работи с 32-битов процесор и макар да не обещава умопомрачителни 3D графики, вероятно ще наследи славата на предшественика си, предлагайки приятни занимавки през малкия цветен LCD дисплей. Nintendo вече има готов списък с 25 заглавия, които работят на новата портативна платформа. Този факт е много важен за евентуалните купувачи на Game Boy Advance, тъй като производството на игри за новите системи става все по трудоемко и game developer-ите често не успяват да излязат навреме с нови продукти, от което страда и платформата, за която се пишат. Да се надяваме, че някой ще се сети да го внесе и в .bg.

DeCSS в 472 байта

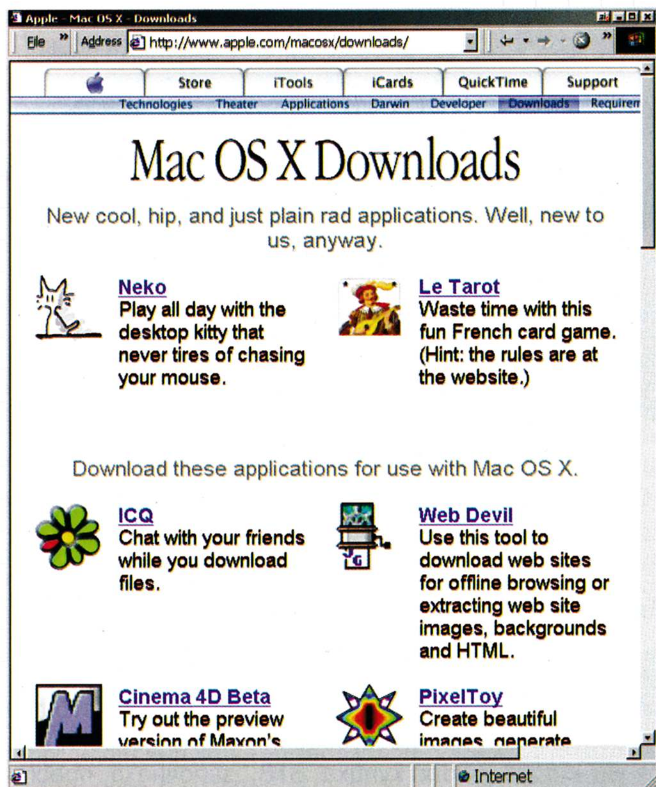
http://www.cs.cmu.edu/~dst/DeCSS/Gallery

Двама студенти от MIT – Кийт Уинстейн и Марк Хоровиц, създадоха програма с дължина 472 байта, чийто код позволява разкодирането на системата за защита на DVD-дисковете. Ентусиастите са работили заедно по време на семинар, посветен на Digital Millenium Copyright Act ("Закон за защита на авторските права в информационната ера").

През януари 2000-та обединението на филмовата индустрия в Щатите (MPA) раздуха скандал с разпространението на програмен код, позволяващ разкодиране на криптосхемата CSS, която се използва за защита на DVD-та. Последва буря от съдебни дела, от които така и не стана ясно дали разпространяването на софтуер с горната характеристика е легално или не. MPA стигна до там, че даваше под съд всеки, който спомага за разпространението на подобни source-ове.

Кийт и Марк гледат на произведението си като на научно постижение без реално приложение в мо-

мента, тъй като процесорната мощ все още не достига за реалновремево разкодиране на CSS с помощта на тяхната програма. Кодът, разработен от тях, е де факто най-краткият по рода си (което в голяма степен се дължи на факта, че е писана на Perl) и може да бъде намерен заедно с други хрумвания на посоченото по-горе URL.



Apple обяви дата за пускане на MacOS X

http://www.apple.com/macosx/

Компанията Apple обяви, че дългоочакваната операционна система MacOS X е завършена и готова за пускане в продажби. Магическата дата е 24 март тази година, а цената ще е около 150 долара.

MacOS X е голямата надежда за Apple. Операционната система е базирана на BSD, което ще позволи лесното port-ване на Unix/POSIX приложения. Новото ядро ще реши и проблема с лошия multitasking на старите MacOS-и. За многопроцесорните системи е предвидена поддръжка на симетричен multiprocessing.

Другото основно подобрение се нарича "Aqua" – нов интерфейс, който комбинира в себе си лесно управление и повишена функционалност. За да запази пълни права върху външния вид на OS X, Apple заведе дузина дела срещу независими софтуерни компании, имитиращи Aqua в продуктите си. MacOS X вероятно ще стартира като стандартна операционна система за Apple компютри от лятото.

ФБР по следите на хакери

ФБР е по-следните на извършителите на най-голямата организирана хакерска атака, известна до сега.

Използвайки пробив в Windows NT, хакери от Източна Европа са успели да проникнат в поне 40 системи, събирайки де що има кредитни карти по тях. Макар ФБР да няма навика да огласява подобен вид информация, в този случай анонсът е нужен, за да се предупредят собствениците на e-commerce сайтове.

Детайли за това кои са извършителите и пострадалите компании не е упомената, но шефът на SANS Institute (System Networking Administration and Security) заявява, че според него това е наистина един от най-големите криминални удари по комерсиални и търговски сайтове.

Кафемашината на Trojan Room

http://www.cl.cam.ac.uk/coffee/coffee.html



Какво ще стане, ако група неуморно трудещи се, константно преуморени програмисти, жадни за кофеин и всякакви други стимуланти, решат, че трябва да разнообразят ежедневието си именно по отношение на перманентния си кофеинов глад? На адреса, който виждате на 3 см по-горе, може да намерите отговора. Преди около десетина години, когато интернет не е бил нищо повече от мрежа за професионалисти, а WWW блясък в очите на ентусиазирани дебелолупи пичове, е съществувала една много известна лаборатория на име Trojan Room.

Единственото non-PC забавление за programmer-ите там било кафепиенето. Само че е досадно всеки път, когато се сетят за него, да ходят до кафемашината, за да проверят дали тъмната течност е готова.

Ето защо измислили просто решение: в Trojan Room компютрите били много и редно било един от тях да бъде оборудван с устройство за заснемане и видеообработка. Пичовете поставили камера до каната за кафе, като картината се опреснявала на всеки 20 секунди. По този начин всеки знаел кога има прясно сварено кафе.

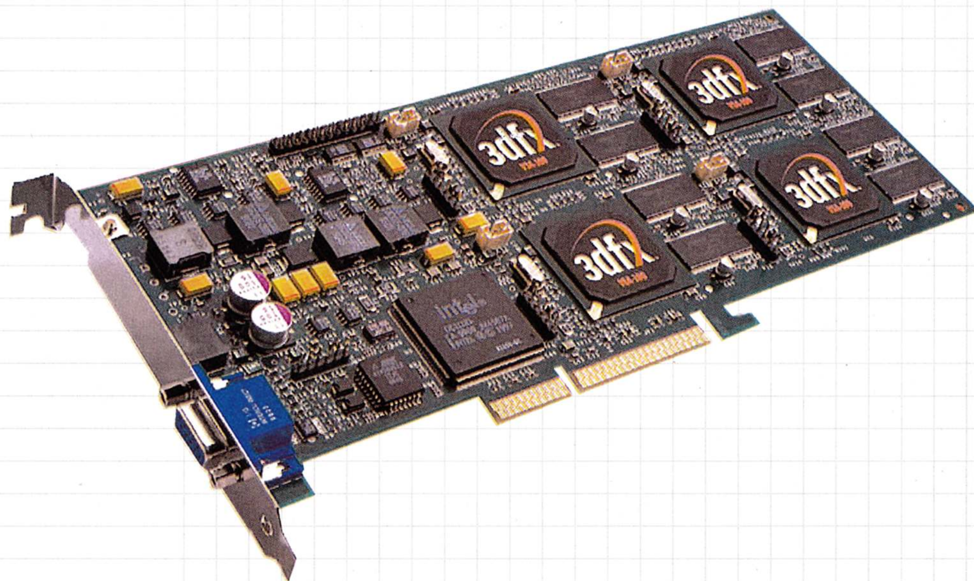
В наши дни цялата видеоинсталация е подложена на обновяване от двама ентусиасти – Мартин Джонсън и Даниел Гордън, които пуснали излъчване на картината с кафеварката в уеб.

Трафикът към каната е висок, като не всеки има щастието да пие кафе от нея.

3DFX – ДА ГИ ЗАПОМНИМ С ДОБРО

Бляскаво начало

През 1996-та година по времето, когато разработчиците правеха първите си по-сериозни опити за триизмерност в игрите, неизвестната до момента компания 3Dfx представи своя VooDoo-ускорител. Това беше допълнителна платка с 4MB памет, която се включваше чрез преходен кабел към вашата 2D-карта. Заедно със своя програмен интерфейс (Glide API) този ускорител улесни значително разработката на 3D-игри, дефинира понятието "3D-ускорение" и впоследствие спечели лъвския пай от пазарния дял. Решенията на конкурентите в лицето на S3 Virge, Rendition Verite, NEC PowerVR и други бяха далеч по-бавни, с по-малко възможности. Glide добиваше все по-голяма популярност, което означава повече продадени VooDoo-та. Моделът Rush беше VooDoo плюс 2D-чип на една единствена платка, но точно този допълнителен чип, поради лошото си качество и съвместимост, доведе до неуспеха и проблемите с това комбинирано решение.



Първенството

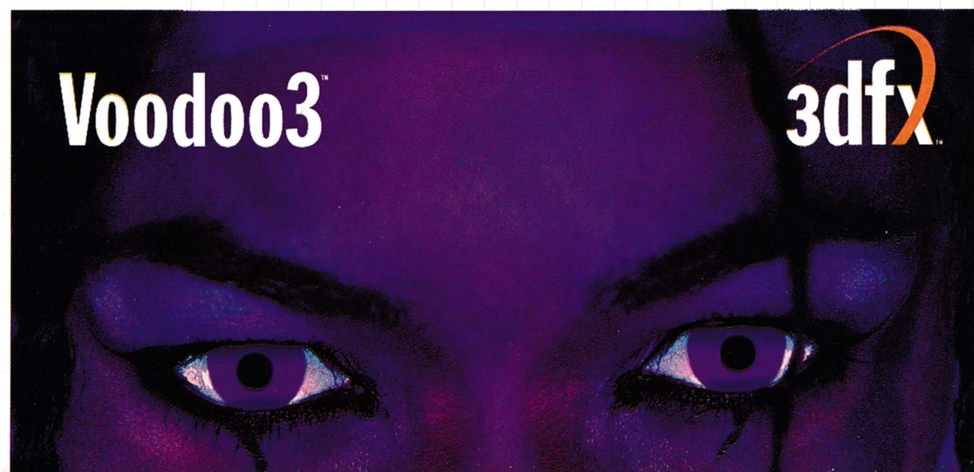
След големия успех на първата серия 3dfx направиха второ чудо – VooDoo2, избрано за продукт на 1998-ма в множество класации. То предложи производителност, която е два пъти по-голяма от VooDoo, за първи път възможност за едновременно нанасяне на две текстури и режим SLI (Scan Line Interleave), позволяващ включването на две VooDoo2 карти едновременно. По това време всички големи производители (Diamond, Creative, STB, Hercules), както и множество по-малки (като "Super", добре познати у нас), започнаха да правят платки на базата на най-новия 3Dfx-чип. Конкуренцията между тях прибави още повече потребители към 3Dfx-семейството. Тогавашните чипове на nVidia (Riva 128/ZX) бяха далеч по-тромави. По-късно излязлата Riva TNT не можеше да се мери с две VooDoo2-ки в SLI режим.

Quantum3D – компания, която се занимава с професионални системи за графична обработка, използва VoocDoo2 в паралелни масиви с по 8 карти и получи невиждана преди това мощ (съобразно относително ниската цена). Quantum3D произвеждаха и някои по-особени модели VooDoo2 (AGP, SLI на една платка). Първият разпространен AGP ускорител на 3dfx бе VooDoo Banshee – комбинирано 2D+3D решение на базата на VooDoo2 с отрязан конвейер за втората текстура. За разлика от провала Rush обаче при втория си опит 3dfx сами произведоха 2D ядро, като при Banshee в един чип беше вграден и VooDoo2-конвейерът.

Всичко това утвърди 3dfx като абсолютния лидер на пазара.

Първите стъпки накриво

Явно поблазнени от печалбите при производството на видеокарти, 3dfx купиха STB, започнаха преструктуриране и в крайна сметка единственият производител на VooDoo3 бяха самите 3dfx. В началото на 1999-та nVidia представи Riva TNT2 (Vanta, M64, Standart, Pro, Ultra) – първият техен чип, който е достоен съперник на VooDoo2 SLI. VooDoo3 закъсняваше. Glide губеше позиции поради предимствата на OpenGL и майкрософтския DirectX. Производителите на видеокарти, "отритнати" от 3dfx, започнаха да работят единствено и само с чипове на nVidia. Когато най-сетне изле-



зе на пазара, VooDoo3 на практика беше Banshee с възвърнат конвейер и на повече мегахерци, без да предлага никакви конструктивни подобрения. Най-бързият модел VooDoo3 3500 беше с еквивалентна производителност на две VooDoo2-ки в SLI (183 срещу 180 MHz).

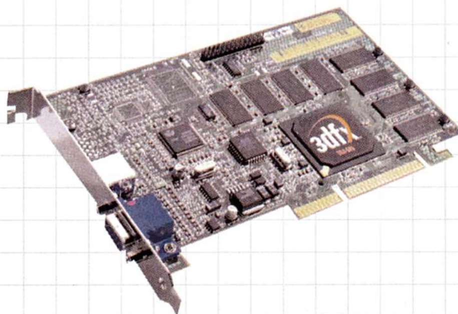
Всичко това се отрази негативно на 3dfx. Печалбите не бяха толкова големи, колкото очакванията. Пазарният дял намаляваше. За този период не може да не споменем, че флагманскиЯт 3dfx-продукт (VooDoo3 3500) се предлагаше серийно с TV Tuner. Дори в момента той е изгодна сделка, имайки предвид цената му. Моделите 2000 и 3000 имаха и PCI-варианти, които се радваха на популярност сред притежателите на Intel TX дънни платки без AGP слот.

Надолу по наклонената плоскост

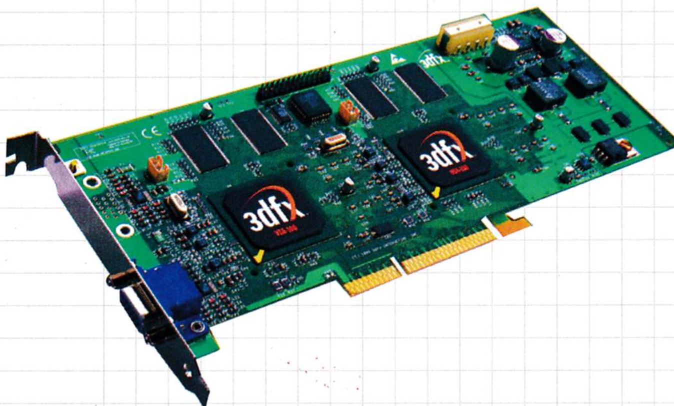
NVidia неотлъчно следваха шестмесечния си цикъл и през есента на 1999-та представиха първия Geforce, а малко по-късно и Geforce с DDR (Double Data Rate) памет. За сметка на това наследниците на VooDoo3, базирани на VSA-100, съществуваха само като проекти, очаквания и надежди. През пролетта на 2000-та година Geforce2 излезе на пазара, а VooDoo4 и 5 все още се бавеха поради проблеми с производството на VSA-100 чиповете. Освен проблемите със сроковете за производство, чиповете търпят критика и заради лошата си производителност (еквивалентна на VooDoo3 3000) – затова моделът 5500 използва два чипа, а моделът 6000 – четири. Но добавянето на допълнителни чипове има своите недостатъци: цената, още памет към всеки чип и не на последно място – консумираната енергия. Двучиповото VooDoo използва допълнително захранване от кабелите на твърдия диск, а четиричиповото 6000 – външен адаптор, който се включва към 220V! Откъм възможности VSA-100 също не блестят. Единственото, което ги отличава, е по-добрият метод на anti-aliasing и поддръжката на кинематографски ефекти (чрез T-buffer), които за съжаление не се използват от никоя игра.

VooDoo5 5500 вариантът с два чипа

дойде твърде късно, но все пак имаше известни шансове срещу Geforce2 GTS. VooDoo4 4500 не може да се бори срещу Geforce2 MX.



VooDoo5 6000, четиричиповият вариант, макар и със стотици предварително заявени покупки, не достигна до пазара поради технически затруднения. Лиценз бе даден на Quantum3D и те реализираха собствена версия в системите си. Излизането на Geforce2 Ultra премахна и малките съмнения дали VooDoo5 5500 е по-бавно от най-бързата nVidia карта.



През 2000 година 3dfx представиха и серия TV/FM-радио тунерплатки – най-вероятно наследство от STB. VooDoo 4500 и 5500 получиха PCI-версии, както и драйвери за Macintosh (MacOS), но въпреки това резултатите на 3dfx се влошаваха месец след месец. Все пак не може да продаваш единствено благодарение на FSAA – Full Scene Anti Aliasing, колкото и красива графика да изкарва. След закупуването на GigaPixel (мощна технология, иновативни идеи, дано видим нещо от тях в бъдеще) финансовите резерви и оборотните им средства също бяха сведени до минимум. Като временна мярка за закърпване на положението е промяната на политиката относно производителите на видеокарти – някои от тях купиха VooDoo3-чипове, за да ги внедрят на собствени платки (EvilKing3 на PowerColor).



Краят

В края на хилядолетието nVidia откупиха от 3dfx всички патенти, технологии (включително GigaPixel) и запазени марки, наличните количества VSA-100 чипове и наеха близо 100 от техните разработчици. Ход като този на практика ликвидира всяка компания, независимо от нейното бляскаво минало. В 3dfx остана STB-фабриката за платки (която впоследствие бе продадена), поддръжката на VooDoo-картите (след наскоро публикуваната последна-бета на драйверите не очаквайте друга версия) и известно количество готови VooDoo4 и 5. Quantum3D преподписаха с nVidia споразумението за доставката на VSA-100 чипове и VooDoo5 6000.

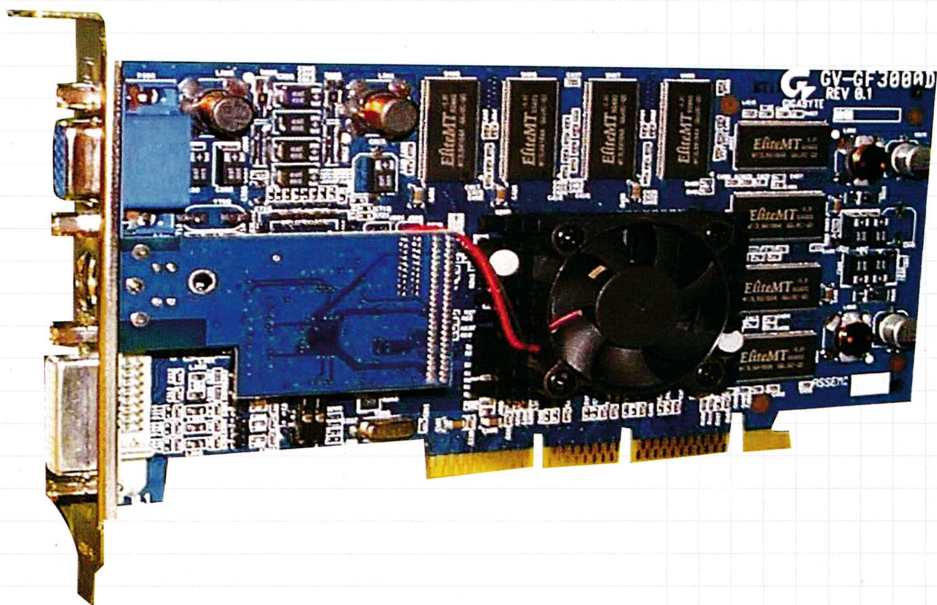
Носи се слух, че PowerColor са купили VSA-100 чипове от 3dfx малко преди сделката с nVidia и скоро ще представят видеокарта EvilKing4, а също така, че и Creative може да започнат производство на VooDoo4 и VooDoo5. Възможно е в бъдеще nVidia да представят продукт с името "VooDoo"...

Въпреки грешките, направени от 3dfx, които доведоха до техния край, картите Voodoo ще бъдат запомнени завинаги като пионера на третото измерение, донесъл ни графиката, на която толкова много се радваме днес.

Стоян Спахиев

GEFORCE 3 - ЕФЕКТИ БЕЗБРОЙ





В края на февруари nVidia представиха най-новия си 3D-чип. Архитектурата му се нарича nfiniteFX Engine и името (което означава "безкрайност") наистина е подходящо – това е чипът с най-много нововъведения спрямо своя предшественик.

nVidia работят с 6-месечен производствен цикъл, т.е. на всеки 6 месеца представят продукт "от следващо поколение". Когато миналата есен излезе Geforce2 Ultra, който всъщност е обикновен Geforce2 на по-висока тактова честота, всичко изглеждаше така, като че ли традицията е прекъсната. Сега обаче, точно шест месеца по-късно, излиза Geforce3, който напълно оправдава забавянето.

Нововъведенията

Geforce3 наистина заслужава абревиатурата GPU (Graphic Processing Unit), защото е напълно програмируем и работи с набор инструкции, подобен на 3DNow! и SSE в централните процесори. Предишният T&L (Transform & Lighting) механизъм все още се поддържа заради съвместимост, но неговите функции в новия чип се дублират от т.н. Vertex Shader Processor (звено за обработка на върховете на триъгълниците, от които е изграден всеки 3D обект). Успоредно с трансформацията, осветлението и многобройните възможни програмируеми ефекти Vertex-конвейерът в Ge-force3 разтоварва централния процесор и от изчислението на заоблените повърхности. Графичният чип получава описанието им не под формата на отделни триъгълници (предварително изготвени), а като математическата функция, която описва кривата им и сама изчислява какви елементи да формира. По този начин се спестява и пропускателен капацитет (формулата е по-малка от описанието на всеки отделен елемент). Друга интересна възможност е "довършването" на анимации (подобно на ATI Radeon). Като използва няколко контролни кадъра, Geforce3 изчислява междинни положения, което прави движението на предметите и мимиките на лицата много плавни и реалистични.

След като завърши обработката на 3D-сцената на ниво градивни елементи (триъгълници), върху получения "скелет" се нанасят текстурите и цветовете, отговарящи на всеки пиксел (точка от екрана). Това се извършва от Pixel Shader Processor, който също както и Vertex-процесорът, е напълно програмируем. Той поддържа множество функции за преобразуване на текстурите, добавяне на различни ефекти, изглаждане на контурите и т.н. Практически

разработчиците могат добавят, каквото им хрумне

като са ограничени единствено от скоростта на изпълнение и максималната големина за Pixel Shader-програмите. Geforce3 поддържа и всички методи на bump mapping (product, dot3 и environment mapped, познат ни от Matrox G400).

Geforce3 използва множество вътрешни буфери, които му позволяват да налага до 4 текстури на пиксел за два такта (по две на такт), което е по-икономично от гледна точка на ресурсите в сравнение с повторното изтегляне на текстурите и информацията за пикселите при втория такт (както е при Geforce2). В Geforce3 са възможни ефекти, подобни на тези, поддържани чрез T-Buffer във VooDoo 5 (Motion blur замъгляване от движение, Depth-of-Field илюзия за дълбочина/далечина) и посредством буферите и програмируемите звена (Vertex & Pixel Shader).

За първи път в новия чип на nVidia се поддържа Multi Sampling Anti Aliasing (многопасово изглаждане на неравности) на цялата картина. Досега това беше възможно само при картите VooDoo 5. Geforce3 поддържа двукратен, четирикратен и специален Quintrix-режим, при който с малко по-голямо забавяне от двукратния се получава качество, което е неразличимо от това при четирикратно изглаждане. Това се постига благодарение на специален алгоритъм за обработка на пикселите. Дори в разделителна способност 1600x1200 скоростта е достатъчно голяма, за да се включи и Quintrix-режимът. За сравнение Geforce2 поддържа скорост, която на практика може да се използва, в режим 800x600 при включено двукратно изглаждане.

Официалната причина за излизането на Geforce3 през февруари 2001-ва, вместо през август 2000-та, беше DirectX 8.0 и по-точно неговият пусков срок, запланувan в края на 2000-та. Оказва се, че това не е било просто извинение от страна на nVidia, а реална необходимост. Geforce3 е тясно обвързан с осмата версия на DirectX и поддържа абсолютно всички негови възможности! Интересно нововъведение са

обемните текстури

Досега текстурите бяха двуизмерни изображения, "налепвани" върху пикселите (в Geforce3 се поддържат текстури с размери до 4096x4096). Триизмерната текстура съдържа информация както за "външния вид" на обекта, така и за вътрешността му – например годишните пръстени в дърветата. Поддържат се текстури с големина до 512x512x512 пиксела като този повишен реализъм е за сметка на пропускателния капацитет на паметта.

Този капацитет е и факторът, който в момента най-много забавя 3D-картите при високите разделителни способности. Същевременно във всяка 3D-сцена (кадър) съществуват много обекти, които се намират зад други и са скрити от погледа на потребителя (съответно не се изобразяват на екрана), но въпреки това се обработват до последния момент, когато пикселите им биват заместени с пикселите на обекти, намиращи се на по-преден план. Тази обработка (и достъпите до паметта, свързани с всеки от тези обекти) се спестява като предварително се прави проверка, за да се спре работата с "невидимите" обекти. Проверката, заедно с технологиите за компресия на Z-буфера в Geforce3, се наричат с общото име Lighting Memory Architecture (подобно на HSR Hidden Surface Removal в Radeon).

Geforce3 е способен да направи всичко, което може който и да е друг 3D-чип, плюс някои допълнителни екстри. Запазени са HDTV (High Definition TeleVision) възможностите на Geforce2. Единственото, което липсва в Geforce3, е за съжаление TwinView поддръжката.

Чипът

Произвежда се по 0.15um процес, изграден е от 57 милиона транзистора. Тактовата му честота е 200MHz (Geforce2 Ultra: 250MHz), поддържа до 128MB SDRAM и DDR (Double Data Rate) памет. Контролерът на паметта е значително по-гъвкав и предоставя повече реално използваем капацитет (дори чипсетове като Intel BX има за какво да му завиждат). Използват се Detonator-драйвери 10-та версия (включващи някои интересни добавки) като nVidia все още не са пуснали официална последна версия.

Картите

Стандартен AGP4x интерфейс, 64MB DDR памет на 230MHz (Geforce2 Ultra: също 230) с охладители. Повечето маркови модели ще поддържат наблюдение на температурата и ъпдейтване на BIOS-а под Windows. Възможни са варианти с VGA, TV и цифров (DVI) изход, но едновременно ще може да се използва само един от тях (липсва TwinView). Първоначално цената ще се движи около 550$.

Разпространение

Geforce3 беше официално обявен първо за Mac и след това за PC. ASUS, Creative, Gigabyte, ELSA и др. много скоро ще пуснат поне по една модификация на Geforce3 за PC. Архитектурата nfiniteFX Engine ще намери приложение и в конзолата на Microsoft (Xbox) като към нея ще бъде добавен втори Vertex-конвейер и графичният ускорител ще бъде интегриран на дънната платка (в чипсета).

Производителност

Въпреки че тактовата честота на Geforce3 е с 50MHz по-малка от тази на Geforce2 Ultra, новият чип достига предшественика си в почти всички игри като в някои дори е по-бърз. Но това не е всичко. Истинската сила на Geforce3 ще може да се усети не в днешните, а в бъдещите игри, разработвани специално за DirectX 8. Тогава можем да очакваме неколкократно увеличение на производителността при максимална детайлност, ефекти и комплексност на нивата. Притежателите на 550$-доларовото чудо ще могат да играят в 1600x1200, 32-битов цвят и Quintrix AA режим при над 60 кадъра в секунда!

Стоян Спахиев

КЛАВИАТУРНИ ЩУРОТИИ
Weird stuff & Keyboards

Неведнъж съм се чудил какъв е смисълът от всичките 102 клавиша по клавиатурата и трябва ли наистина да има толкова дублиращи се копчета. Отговорът е "по-скоро НЕ" и само благодарение на една от най-силните традиции в производството на контролна периферия нови модели в областта на клавиатурите почти няма. В действителност устройството за комуникиране с PC-то не е променило коренно външния си вид от 20-тина години насам (като изключим смяна на интерфейсния порт и периодичното добавяне на нови и нови контролни клавиши със съмнителен коефициент на полезно действие). Ето защо няколко фирми правят опит да внесат свежина в тази насока, като представят радикално нови идеи.

Datahand
http://www.datahand.com

Datahand от самото начало отрича всякаква аналогия със стандартните клавиатури. Предлаганото от тях алтернативно устройство е създадено да прилегне идеално на дланта, като всички контролни клавиши са разположени максимално близко до краищата на пръстите. За натискане на бутон се упражнява лек натиск не само надолу, а и в четирите посоки около пръста. Така писането става с почти четири пъти по-малко усилия, което предпазва ръката от раз-



лични видове мускулни и костни заболявания при по-продължителна работа. Де факто за цялостен еквивалент на стандартна клавиатура са необходими две устройства като показаното на картинката. Datahand може да работи и в режим, при който се емулира мишката. Големият недостатък в случая се оказва цената, която за базовия модел е $995 и може да достигне до към $1300. На сайта можете да намерите интерактивна демонстрация, от която ще получите по-детайлна представа за механизма на действие.

Half Keyboard
http://halfkeyboard.com/

От идеите, представени в тази статия, решението Half Keyboard ми допада най-много и вече сериозно се замислям, дали да не инвестирам в него. Както подсказва името (half keyboard = половин клавиатура), устройството представлява клавиатура, но само с половината от клавишите. Във всеки един момент на разположение имате точно половината от копчетата на стандартния кийборд, като превключването става с помощта на специален, по-широк бутон. Лично на мен ми се струва особено привлекателен вариантът, при който се оперира едновременно с клавиатура и мишка (съответно всяко в една от ръцете). Half Keyboard съществува и в преносим вариант, който си монтирате на едната ръка и ползвате с другата. Цената на стандартното устройство е само $99, което за подобна играчка си е дяволски добра оферта. Има и специален модел за Palm PC-та, чиято цена е със $100 повече.

X-keys
http://www.ymouse.com/product/pxkboard.htm

В действителност под името X-keys се подвизават три продукта, които имат нещо като братски статут – и трите са клавиатури, всеки клавиш на които може да бъде препрограмиран според нуждите на потребителя. X-keys Desktop предоставя 20 клавиша, X-keys Pro – 58, а X-keys Foot Pedal е специално устройство, управлявано с крака, което предоставя еквивалента на 3 копчета. Този тип клавиатури могат работят както наред със стандартната, така и съвсем самостоятелно още от момента на пускане на PC-то. Клавишите могат да бъдат кофигурирани специално за ползване с дадено приложение, като на всеки бутон може да бъдат присвоени по две функции. X-keys се предлага в USB и PS/2 модел – съответно за Mac и PC, като цените са: $100 за X-keys Desktop, $150 за Pro и $120 за Foot Pedal. За да работят всичките заедно, е не-





обходимо нещо като концентратор, носещ името Xkeys Switch Interface и цена $100.

Keybowl: orbiTouch

http://www.keybowl.com

Keybowl е фирмата, а orbiTouch друго хрумване за атернатива на познатото kbd. С orbiTouch дизайнерите се отказват от всякаква идея за нещо приличащо на клавиш – ръцете се поставят върху две "куполообразни подутини", а за да бъде въведен символ, операторът (сиреч този, който пише) мести двата купола встрани. Всеки от куполите може да бъде поместен в някоя от осемте стандартни посоки, като различните комбинации от положенията им определят различни символи. orbiTouch елиминира движенията в ставите на пръстите и значително намалява натоварването на китките. Друг е въпросът колко време отнема свикването с подобна странна система за писане. В момента продуктът на Keybowl може да бъде закупен на цена от $320.

Comfort Keyboard

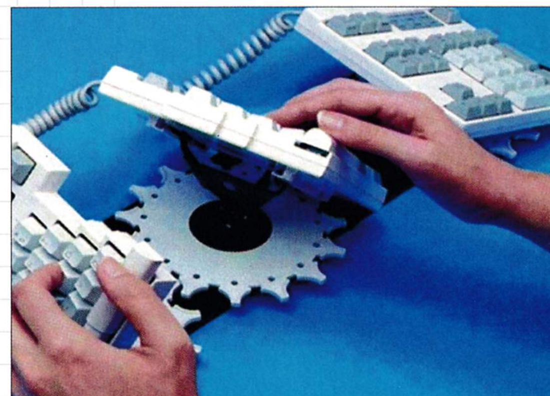
www.comfortkeyboard.com

Целта тук е не да се въведе съвършено нов начин за писане, а по-скоро, базирайки се на сегашния клавиатурен дизайн, да се създаде алтернативно решение, което да е лесно за възприемане и приспособяване. Хората, разработили Comfort Keyboard, оставят всичките познати клавиши, но за сметка на това разцепват тялото на клавиатурата на три части. И това не би било толкова странно, ако всяка от частите не беше прикрепена към платформа, която позволява избиране на произволен наклон и различно разположение за всяко едно от трите парчета, като потребителят сам нагласяа ъгъла според нуждите си. Фирмата произвежда и специални педали, които могат да заместят функционално някой по-често използван клавиш. Цената, на която може да бъде намерен продуктът, се движи от $170 до $300 според възможностите на механизма за накланяне на трите части.

Flexboard Keyboard

www.man-machine.com/keybrd1.htm

На всеки се е случвало да разлее кафето, водата, бирата или най-общо казано животоспасяващата течност, която се намира в близост до клавиатурата. След подобен инцидент често се стига до купуване на нов kbd. Друг път, прекарвайки дълги часове пред лаптопа, човек преравя речника си с ругатни, проклинайки меките, но неудобни клавиши на преносимия компютър. Има и моменти (като например в 4 през нощта), когато е най-добре да се свиеш на четири в стола и да прегърнеш клавиатурата... само че тя се оказва прекалено ръбата и вместо да отвърне с подобаваща нежност, се приземява с трясък на пода. В случая с Flexboard нещата не стоят точно така. Клавиатурата, разработена от Man Machine, може да бъде навита на руло, залята с каквото има под ръка и третирана по-свободно от всяка друга известна. Базовата версия се върти около $130, а специален подсилен за кофти условия модел с цена $230 може да вирее в тежка индустриална среда, пропита с химически материали.



http://www.keyalt.com

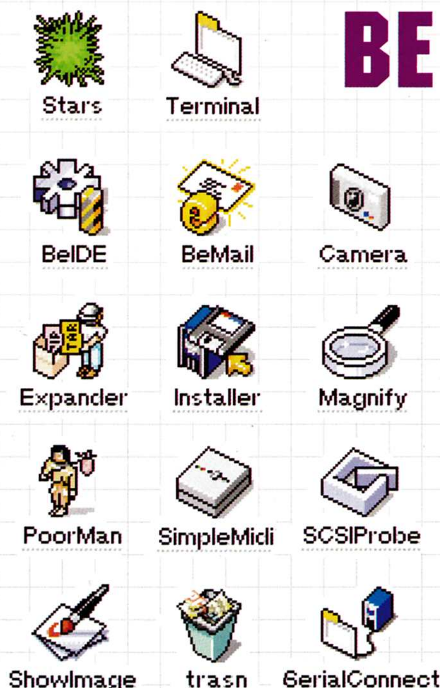
Място за пазар на странни kbd-та, в случай че от homesite-а на производителите няма директна възможност.

Георги Пенков



Инсталирането на нова операционна система е смело начинание, носещо потенциална опасност за цялото PC. Георги Пенков решава да преодолее себе си, жертвайки 500mb, за да провери дали един OS може да бъде мултимедиен и доколко е използваем в полева обстановка. Резултатите от тази авантюра са изложени по-долу.

BE OS – TO BE OR NOT TO BE...



по-важните места

http://www.betips.net
Доста добра колекция от хитрини и съвети за преодоляване на някои често срещани проблеми. Ако не ви е ясно как да направите нещо с BeOS, BeTips е мястото.

http://www.bebits.com
Сайтът предоставя най-голямата колекция от безплатни програми, драйвери и допълнения за BeOS. Най-добре да се разровите тук веднага след инсталацията. Посещението на BeBits преди инсталацията ще ви даде представа какво ще може да правите с BeOS.

http://www.thestudiolab.com
BeOS е мултимедийна операционна система, а Thestudiolab.com мястото, където да потърсите софтуерните продукти за обработка на видео и звук.



To Be or not to Be... Още първия път, когато чух за BeOS, бях сграбчен от тази дилема. По онова време обаче операционната система не беше никак free и нямаше начин да си отговоря на философския въпрос, тъй като в България такова животно не се продава. Добрата новина е, че версия 5 на BeOS съществува във вариант Personal Edition, който е напълно безплатен и може да бъде взет от http://free.be.com.

Накратко за историята: Жан-Луи Гасе и Стийв Сакоман работят за Apple до 1991 г., след което основават Be. Малко по-късно Беноа Шилингс се присъединява към екипа и тримата започват разработката на BeOS от нула (въпреки, разпространената заблуда, че BeOS се базира на Unix-ското ядро). Отначало BeOS се разработва за Hobbit-процесора на AT&T, но след спирането му от производство се налага преработка за Mac-платформа. Започва подготовката на сделка с основния конкурент на Microsoft. Неочаквано Apple решават да закупят разработките на NeXT (друга ОС), което през 1998-ма налага излизането на BeOS версия 3, работеща на x86 процесори. По това време никой не взима на сериозно BeOS, тъй като липсва поддръжка на голяма част от хардуера, а положението със софтуера е още по-трагично. Хората от Be обаче не се отказват и докарват работата до версия 4.5, която може да се смята за първата глътка чист въздух. През март 2000-та се появява и версия 5, разпространявана в два варианта, единият от които (Personal Edition) е напълно безплатен.

Първото, което прави впечатление, е времето за инсталация – под 10 минути. BeOS Personal Edition създава един 500MB файл на произволен Windows-ки partition, напъхва там каквото си реши, след което boot-ва с помощта на дискета. Зарежда за не повече от 20-на секунди – време, с което не може да се похвали никоя от водещите в момента операционни системи. Ако хардуерът може да бъде разпознат (а вече има поддръжка за доста широка гама от продукти), BeOS го прави без да задава безумни въпроси. В случай че свалите HDD-то, за да boot-нете от друго PC (с различна конфигурация), вероятно няма да забележите никаква разлика при зареждането на OS-а.

На външен вид BeOS прилича на Mac, макар че са заимствани идеи и от Windows-кия интерфейс. За разлика от горните две операционни системи, BeOS работи много по-стабилно, разпределя процесорното време по оптимален начин (курсорът никога не влачи), зарежда приложенията дяволски бързо и за да я забиете, е необходимо наистина голямо старание. Интерфейсът е опростен максимално, оставени са само най-рационалните хрумвания и с пълна сила може да се каже следното: BeOS има стил и той се познава не само по иконите.

На разположение имаме едно кило workspace-ове, които могат да бъдат с произволен външен вид и по-интересното – в различен екранен режим. Работещите приложения се нареждат едно под друго, в нещо, наречено BeBar, където иконите им се появяват само по веднъж, независимо колко дъщерни прозореца ще бъдат отворени. Десният клавиш на мишката отваря меню, от което файлове се местят и копират без допълнителни кликове. Пускането на приложения също е на един клик разстояние.

Още от създаването си BeOS е проектирана с една основна идея – да се превърне в мощна мултимедийна OS (не случайно е замисляна за работа с няколко процесора). В последно време тази заявка за лидерска позиция сред системите за обработка на звук и видео става съвсем основателна, тъй като sound и video processing-ът в BeOS

са издигнати до нивото на култ. Обработката на масиви от данни с размер стотици терабайти (които се срещат често в студията за видеомастеринг) е нещо съвсем нормално за BeOS, а т.нар journaling file system ускорява достъпа до всяка част от твърдия диск. Наред с това са предвидени опции за приоритетна обработка на всичко, свързано с видео или звук, което дава възможно най-малката латентност (нещо много важно за всякакви видове live-ове).

BeOS поддържа POSIX-стандарта или казано с други думи UNIX-ските приложения са на разстояние една прекомпилация, а за любителите на командния ред е опитомен Bash shell. Положението със софтуера е на етапа точно преди появяването на големите програмни пакети от ранга на 3D Studio и Photoshop. Вече има представители на всички основни видове приложения (рисувачки, плейъри, IRC клиенти и т.н.), а из мрежата се забелязват наченките на корпоративен софтуер. Има версия на Mozilla за Be, но основният браузър за тази платформа (като не броим вградения) все още е Opera. Разработката на нови приложения е по-лесна, отколкото при други OS-и, тъй като BeOS предоставя изчистен и стегнат обектно ориентиран интерфейс.

Погледнато отстрани, шансовете BeOS да ви се понрави са доста големи, затова ви съветвам да опитате. От друга страна, вероятността да ви заболи е нищожна.

Георги Пенков

PC Mania 04/2001

ИГРИ

Hired Team: Trial - 3D екшън
Echelon - симулатор на изтребители
Ducati World Racing Challenge - рали
Evil Islands - RPG (ролева игра)
NBA Live 2001 - NBA баскетбол (спорт)
Outlive - стратегия в реално време
Sammy Suricate - екшън
Star Wars: Battle for Naboo - екшън
Summoner - RPG (ролева игра)
Exploman - аркада

14 БЕЗПЛАТНИ ИГРИ

Smack a Thief - Arcade (BlueByte)
Deranged Raid - Flight simulation (Playspoon)
WZebra - Board (Gunnar Andersson)
glTron - Sports (gltron.org)
SokoMind - Puzzle (SokoMind.de)
e-gon Adventures III - Arcade (e-game)
Moraff's
MarbleJongg 2000 - Puzzle (Moraff Games)
Alzey - Arcade (Ablaze Space)
Dive! - Arcade (Lucid Games)
Baroque Shooting - Arcade (Sting)
Bluetris 2 - Puzzle (3D Energizers)
MeteorMash - Arcade (Prophetsoft)
Horrum - Sports (Mordred
Atoll - Puzzle (Lucid Games)

Екстри за Counter-Strike

Нови карти и ботове - 20 MB.

Екстри за Hired Team

Нови карти и редактор за карти.

Desktop themes - Diablo

(от Георги Панайотов)

ПРОГРАМИ

DirectX 8.0a
Download Accelerator 4.3 - Увеличава скоростта на теглене на файлове от интернет.
Ashampoo WinOptimizer 2000 1.1 - Оптимизира настройките на Windows.
ROCoft CD Extractor 1.15, Build 5 - Конвертира аудио дискове в MP3 файлове.
PGPfreeware 7.0.3 - Криптира вашите e-mail съобщения.
Talisman 1.75 - Променя десктопа на Windows.
QTam Bitmap to Icon 3.1 - Ковертира BMP картинки в ICO (икони за Windows).
PicaView 2.0 - Показва графични файлове директно от Windows Explorer.
AceHTML Freeware 4.21.0 - Създаване на уеб страници с Java applets и JavaScript scripts.
WinBoOCt 2001 - Ускорява Windows и оптимизира настройките.
Hotbar 2.2 - Променя вашият интернет браузър с помощта на 37 000 скина.
ZipCentral 3.0 - Безплатна ZIP програма.
Winstep Full Pak - Екстри за Windows.
BK ReplaceEm 2.0 - Search и replace на текстове за няколко файла едновременно.
FileFunnel 1.0 beta 5 - Търси и изтегля файлове от Napster с помощта на вашия браузър.
CDrun 2.1.3 - Безплатен CD плейър.
Konvertor 2.18 - Конвертор на файлове от един формат в друг. Поддържа 237 графични формата. 30 аудио,текст и видео формати.
Where Is It? 3.03 - Прави каталози на вашите файлове и директории.
WinRAR 2.80 - Нова версия на архиватора.
Active Worlds 3.1 - Програма за виртуална реалност и chat в интернет! Влезте в мартицата :-)
WinAmp 2.73 Full Install - Най-известният аудио плейър.
Dirty Little Helper - Чийтове, солюшъни и трейнери за всички игри

FREESPACE

Meteor Studio – Безплатна програма за компютърни клубове! ***Не я инсталирайте ако не сте компютърен или гейм-клуб!***

Част от програмите на CD-то се пускат през WindowsExplorer.

Може да си изрежете обложка за диска!

Винаги можете да се абонирате.

	без диск	с диск
3 бр.	5.70 лв	11.70 лв
6 бр.	11.40 лв	23.40 лв
12 бр.	22.80 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонираме:

– С пощенски запис на адрес:
София 1000
ул. Стефан Караджа №5
за PC Mania, на името
на Катерина Тодорова Цанова

– Направо в редакцията.
Справки на 987-47-19 и 986-38-19

Ако сте пропуснали броеве на PC Mania, можете да ги закупите от:

София: ул. "Шишман" №31
пл. "Славейков" №9
ул. "П. Евтимий" №86
масите на пл."Славейков"
масите на "Плиска"

Пловдив: ул. "Гладстон" №11
ул. "Д-р Вълкович" №4
масите на "Главната"

Варна: ул. "Р. Жинзифов" №14
ул. "Иван Аксаков" №31

Сливен: ул. "Г. Драгомиров" №15

На същите адреси можете да си закупите диск, ако не сте успели да намерите списание с диск. Цената му е 2.40 лв. Ако имаме проблем с диска, изпратеме e-mail на: *redakcia@pcmania.bg*

- 4 x 4 Evolution ....73,00 лв
- Abe's Exodus ....27,50 лв
- Age Of Empires 2: The Conqueror .83,00 лв
- Age Of Empires 2: Age Of Kings ..130,0 лв
- Sanity: Aikens Artifact ....99,50 лв
- American McGee's Alice ....99,50 лв
- Atlantis II ....44,00 лв
- Atlantis ....34,00 лв
- Baldur's Gate 2 ....69,95 лв
- Beatle Crazy Cup ....34,00 лв
- Black & White ....77,00 лв
- Black Moon Chronicles ....24,00 лв
- Blade Runner ....44,00 лв
- Blood 2: The Chosen ....34,00 лв
- Carmagedon ....27,50 лв
- Colin McRae Rally 2.0 ....90,00 лв
- Colin McRae Rally ....44,00 лв
- Croc ....37,00 лв
- Crusaders Of Might & Magic ....37,00 лв
- Darkstone ....37,00 лв



- FIFA '99 ....17,00 лв
- Giants ....73,00 лв
- Ground Control ....63,00 лв
- Ground Control: Dark Conspiracy 34,00 лв
- Gunlock ....73,00 лв
- Gunman Chronicles ....69,95 лв
- Half Life Generation (Half Life, Oposing Force, Countre strike) ...73,00 лв
- Heavy Metal F.A.K.K. 2 ....44,00 лв
- Heroes Chronicles 1-4 ....37,00 лв
- Heroes of Might and Magic III ....44,00 лв
- Heroes of Might and Magic III: AB 24,00 лв

- Icewind Dale ....54,00 лв
- Kiss Psycho Circus ....44,00 лв
- Man In Black ....34,00 лв
- Master of Olympus: Zeus ....69,95 лв
- MDK 2 ....44,00 лв
- Messiah ....44,00 лв
- Midtown madness 2 ....105,0 лв
- Millennium Racer ....24,00 лв
- Motoracer ....17,00 лв
- Music 2000 ....54,00 лв
- NFS 2 Special Edition ....17,00 лв
- NFS 3 ....34,00 лв
- NFS 4: Road Challenge ....27,50 лв
- NFS 5: Porsche 2000 ....69,95 лв
- NHL 2001 ....99,50 лв
- No One Lives Forever ....99,50 лв
- Nox ....27,50 лв
- Nuclear Strike ....17,00 лв
- Odyssee ....34,00 лв

- Screamer 4 X 4 ....73,00 лв
- SimCity 2000 ....17,00 лв
- The Sims: Livin' It Up ....37,00 лв
- Starcraft Battlechest (Starcraft + Broodwar) ....63,00 лв
- Superbikes 2001 ....99,50 лв
- Supreme snowbording ....34,00 лв
- SWAT 3 Elite edition.... **нова цена!**
- The Sims ....69,95 лв
- The Sims: House party.... **позвънете!**
- Clive Barker's Undying ....99,50 лв
- Tzar.... **нова цена!**
- Unreal ....34,00 лв
- Unreal Tournment ....34,00 лв
- Blair Witch Project: Rustin Parr ...37,00 лв
- Blair Witch Project: The Legend Of Coffin Rock ....37,00 лв
- Blair Witch Project: The Elly Kedward Tale ....37,00 лв



- **Diablo 2.... нова цена!**
- Dungeon Keeper 2 ....34,00 лв
- Extreme Biker ....27,50 лв
- F1Championship Season 2000 ...99,50 лв
- FIFA 2000 ....77,00 лв
- **FIFA 2001 ....77,00 лв**



- **Hired Team ....19,90 лв**
- Homeworld .... **нова цена!**
- Homeworld – Cataclysm.... **нова цена!**



- **Oni ....83,00 лв**
- Planescape Torment ....44,00 лв
- Pompey ....44,00 лв
- Quake III Arena ....83,00 лв
- **Red Alert 2 ....77,00 лв**
- Revolt ....44,00 лв
- Rollcage ....27,50 лв
- Rune ....73,00 лв
- Sacrifice ....73,00 лв



- Worms: World Party.... **позвънете!**
- Icewind Dale: Heart Of Winter.... **позвънете!**
- Fallout Tactics ....73,00 лв
- Severance ....77,00 лв
- Insane ....73,00 лв
- Black & White ....69,95 лв
- Driver.... **позвънете!**
- Heart of Darkness.... **позвънете!**



- **PlayStation 2.... позвънете**
- Tekken Tag Tournament ....140 лв
- X-Squad ....125 лв
- NHL 2001 ....125 лв
- FIFA 2001 ....125 лв
- SSX ....125 лв
- Driving Emotions Type S ....125 лв
- NBA Live 2001 ....125 лв
- Theme Park World ....125 лв
- Dead Or Alive 2.... **позвънете**
- Ridge Racer V.... **позвънете**
- Moto GP.... **позвънете**



КУПЕТЕ 2 СПЕЧЕЛЕТЕ 1

EA CLASSICS КУПЕТЕ 2 – СПЕЧЕЛЕТЕ 1

Елате с свой приятел, купете наведнъж кои да е две игри от този списък и ще получите една безплатна игра.

PC-CD

- Bladerunner
- Croc
- Darkstone
- Dungeon Keeper 2
- Fleet Command
- Israeli Air Force
- Moto Racer
- Theme Park World
- Need for Speed 4
- C&C Red Alert
- Nox
- Moto Racer 2

PLAYSTATION CLASSICS

- C&C Red Alert
- Hot Wheels
- The Lost World
- Warpath
- Sled Storm
- Soviet Strike
- Sports Car GT
- Street Skater 2
- WCW Mayhem
- Moto Racer 2
- Xena
- Championship Bass
- Dune
- Need for Speed 4
- NBA Live 2000
- Road Rash Jailbreak
- Superbikes 2000
- Theme Park World
- Knockout Kings 2000
- FIFA 99



ВЕЛИКДЕНСКА ПРОМОЦИЯ

ВЕЛИКДЕНСКА ПРОМОЦИЯ НА EA SPORTS

През следващия месец с всяка EA Sports игра за PC, PlayStation или PlayStation2, която купите от нашите магазини, ще получите безплатен EA Sports геймпад, съвместим със съответната платформа.

PSOne

- F1 Champ Edition
- FIFA 2001
- NBA 2001
- NHL 2001
- Knockout Kings
- Supercross 2001

PC-CD

- FIFA 2001
- NBA 2001
- NHL 2001
- F1 Champ Edition
- Superbike 2001

PS2

- Knockout Kings
- Tiger Woods
- FIFA 2001
- NBA
- NHL
- F1 Champ Edition

БОГАТ ИЗБОР НА ИГРИ И АКСЕСОАРИ







PC MANIA ул. "Цар Шишман" №31, тел: 02/ 986 40 84; пл. "Славейков" №9, тел: 02/ 986 68 58

ПУЛСАР [СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11; 954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35

бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72; бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25; пл. Славейков 9, тел. (02) 986 68 58; пл. Славейков 1, магазин Music Fashion, тел. (02) 981 31 96; ЦУМ, ет. 3; магазин БОНЖУР, пл. Славейков; магазин БОНЖУР - СРЕДЕЦ; базар малък ЦУМ, ет. 3; НДК, базар ПАСАЖА; **[ВАРНА]** ул. Райко Жинзифов 14, тел. (052) 607 974; **[ПЛОВДИВ]** ул. Загреб 2, тел. (032) 26 48 13; **[ПЛЕВЕН]** бул. Русе 2, тел. (064) 800 300; **[ЛОВЕЧ]** бул. България 102, тел. (068) 24 363, **[МОНТАНА]** ул. Ангел Кънчев 30, тел. (096) 25 546; **METRO CASH & CARRY** в цялата страна



"ПУЛСАР" ЕООД - ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР ЗА БЪЛГАРИЯ НА: SIERRA, BLIZZARD, INFOGRAMES, ELECTRONIC ARTS, TAKE 2, INTERPLAY, VIRGIN INTERACTIVE, CODEMASTERS, 3DO, UBI SOFT